BEDIENUNGSANLEITUNG

EIN ECHTZEIT-
STRATEGIESPIEL VON
CHRIS TAYLOR

THQ

GAS powered GAMES

SUPREME COMMANDER™

TABLE OF CONTENTS

Kapitel 1: Willkommen im Krieg 2
- Der Ewige Krieg 2
- Installation von Supreme Commander 2
- Hauptmenü 3
- Spielbildschirm und Benutzeroberfläche 6

Kapitel 2: Gepanzerte Kommandoeinheit 8
- ACU - Übersicht & Geschichte 8
- ACU-Upgrades 8
- Zerstörung der ACU 10

Kapitel 3: Ressourcenmanagement 10
- Masse 10
- Energie 11
- Verwaltung Ihrer Ökonomie 11
- Kosten für Einheiten & Gebäude 11
- Näheboni & andere Boni 12

Kapitel 4: Kommando & Steuerung 12
- ACU-Befehle 12
- Funktionen & Kommandos des Unterstützenden Commanders 13
- Techniker-Kommandos 13
- Strategischer Zoom 13
- Wegmarken-Verwaltung 13
- Baulisten 14

Kapitel 5: Ihre Kriegsmaschinerie 14
- Formationen 14
- Einheiten- & Gebäude-Upgrades 14
- Transporteinheiten 15
- Patrouillen 15
- Koordinierte Angriffe 16
- Einsatz & Gebrauch von Raketen 16
- Schilde 16

Kapitel 6: Aufklärungskrieg 17
- Tarnung & Verdunkelung 17
- Radar & Radarstörung 17

Kapitel 7: Fraktionen & Einheiten 18
- United-Earth-Federation 18
- Nation der Cybrans 32
- Aeon-Erleuchtete 46

Kapitel 8: Mehrspielermodus & Gefecht 60

Mitwirkende 64

Lizenzvereinbarung 67

Kundenservice 69

KAPITEL 1: WILLKOMMEN IM KRIEG

DER EWIGE KRIEG

Wir schreiben das Jahr 3844.
Der Ewige Krieg herrscht schon seit über 1000 Jahren zwischen den drei Fraktionen der Menschen: der United-Earth-Federation (UEF), den Erleuchteten der Aeon und der Nation der Cybrans. Quantum-Gate-Technologie gewährt allen drei Fraktionen die fast augenblickliche Reise durch die ganze Galaxie. Massive gepanzerte Kommandoeinheiten können jederzeit und überall ganze Armeen erstellen und einsetzen. Der Krieg hat schon Milliarden von Leben gekostet. Ganze Planeten sind in tote Felsen verwandelt worden, die leblos durch den Weltraum treiben.

Es gibt keinen Platz für Kompromisse.
Es gibt keinen Platz für Gnade.
Nur Sie können den Ewigen Krieg beenden.

INSTALLATION VON SUPREME COMMANDER

Legen Sie die Supreme Commander DVD in Ihr DVD-Laufwerk. Wenn der Installationsbildschirm erscheint, klicken Sie auf „Installieren“ und folgen Sie den Bildschirmanweisungen. Sollte der Installationsbildschirm nicht automatisch erscheinen, dann klicken Sie das Arbeitsplatz-Symbol auf Ihrem Desktop und anschließend das Laufwerk mit der Supreme Commander-DVD doppelt an. Hier können Sie Setup.exe anklicken, um den Installationsbildschirm zu öffnen. Klicken Sie auf „Installieren“ und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

GEBEN SIE DEN CD-KEY EIN

Sie werden während des Installationsvorgangs gebeten, einen CD-Key einzugeben. Diesen finden Sie auf der Rückseite dieses Handbuchs. Sie müssen einen gültigen CD-Key haben, um den Installationsvorgang abzuschließen und Supreme Commander zu spielen.
Schützen Sie den CD-Key. Geben Sie ihn nicht an Dritte weiter. Bewahren Sie die Spielverpackung und das Handbuch an einem sicheren Ort auf; Sie werden beide benötigen, wenn Sie das Spiel einmal erneut installieren wollen. Weder THQ noch Gas Powered Games werden Sie jemals nach diesem CD-Key fragen.

UPDATES UND PATCHES

Besuchen Sie die Website zu Supreme Commander (http://www.supremecommander.com) oder http://www.thq.de, um vor dem Start des Spiels nach Updates oder Patches zu suchen. Darüber hinaus erkennt das Spiel automatisch selbst, ob es aktualisiert werden muss, wenn Sie sich beim Online-Dienst anmelden. Alle verfügbaren Updates werden dann automatisch heruntergeladen und installiert.

DIRECTX 9.0C ERFORDERLICH

Auf Ihrem System muss DirectX Version 9.0c (diese ist auf der Installations-DVD enthalten) oder eine neuere Version installiert sein, damit Sie Supreme Commander spielen können.

PROBLEMBEHEBUNG

Bitte lesen Sie die Datei Readme.txt (auf der Installations-DVD), um aktuelle Informationen über Problembehebung und technischen Kundendienst zu erhalten.

HAUPTMENÜ

Das Hauptmenü ist die zentrale Anlaufstelle für den Zugriff auf alle Elemente von Supreme Commander. Von dort können Sie Einzelspielerkampagnen starten oder fortsetzen, sich an einem Spiel im Mehrspielermodus beteiligen oder ein Gefecht gegen den Computer beginnen. Im Folgenden finden Sie nähere Details dazu.

KAMPAGNE

Bei Supreme Commander gibt es drei Einzelspielerkampagnen – eine für jede Fraktion. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Kampagne“, um eine neue Kampagne zu beginnen, eine bereits existierende fortzusetzen oder ein gespeichertes Spiel zu laden.

MEHRSPIELER

Der Online-Mehrspielermodus von Supreme Commander erfordert den kostenlosen Spielsuche-Dienst, der mit dem Spiel auf Ihrem System installiert wird. Im Spiel selbst können Sie dann Spiele über LAN oder Direktverbindungen erstellen. Klicken Sie hierzu auf die entsprechenden Schaltflächen.

GEFECHT

Im Gefechtsmodus spielen Sie gegen computergesteuerte Gegner auf einer Vielzahl unterschiedlicher Mehrspielerkarten.

TUTORIAL

Das Tutorial bietet detaillierte Erläuterungen zu allen Funktionen von Supreme Commander. Sobald Sie das Tutorial gestartet haben, können Sie sich Videos ansehen, die die Funktionen erklären. Anschließend können Sie diese Funktionen im freien Sandkasten-Modus ausprobieren.

MOD-MANAGER

Schaltet Mods ein und aus. Weitere Informationen finden Sie in der Datei Readme.txt.

WIEDERHOLUNG

Mit diesem Menüpunkt können Sie auf alle aufgezeichneten Spiele zugreifen.

OPTIONEN

Im Optionsmenü finden Sie diverse Möglichkeiten, das Aussehen und den Spielablauf von Supreme Commander zu verändern. Klicken Sie die Optionen und dann die entsprechenden Abschnitte an, um Ihre Einstellungen vorzunehmen.

Über: In diesem Abschnitt finden Sie eine Liste der Mitwirkenden des Spiels und das EULA.
Spielverlauf: Alle Einstellungen, die sich auf den Spielverlauf beziehen, werden hier vorgenommen. Sie können Spielgeschwindigkeit, Ökonomie-Warnungen, Einblendung von Tooltips und andere Optionen ändern.
Ton: Ändern Sie die Audio-Einstellungen.
Video: Ändern Sie die Video-Einstellungen: Auflösung, Anti-Aliasing, etc. Supreme Commander unterstützt die Verwendung von zwei Monitoren, diese Funktion kann in den Video-Optionen eingeschaltet werden.
Hinweis: Die Hardware-Anforderungen für den Gebrauch von zwei Monitoren sind deutlich höher als die beim Gebrauch von nur einem Monitor.

WICHTIGE KONZEPTE

Obwohl dieses Handbuch Ihnen sehr detailliert beschreibt, wie man Supreme Commander spielt, gibt es ein paar Konzepte, die Sie sofort verinnerlichen sollten:

Befehle und Steuerung mit Umschalttaste: Indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten, können Sie sowohl mehrere Bewegungs- und Angriffsbefehle auf einmal erteilen als auch Baulisten erstellen. Halten Sie hierzu einfach die Umschalttaste gedrückt, während Sie die entsprechenden Befehle geben.

Technologieleiter: In Supreme Commander gibt es drei Hauptstufen auf der Technologieleiter. Die höheren Stufen erreichen Sie, indem Sie Ihre Fabriken aufrüsten und dann einen Techniker auf dieser Stufe bauen. (Tech-3-Techniker können auch eine vierte, experimentelle Stufe von Einheiten bauen.)

Strategischer Zoom: Sie können mit dem Mausrad sofort herein- und herauszoomen. Dadurch bekommen Sie eine Detailansicht über ein bestimmtes Gebiet oder eine Ansicht des gesamten Kriegsschauplatzes. Sollte Ihre Maus nicht mit einem Rad ausgestattet sein, können Sie auch mit Tasten zoomen: Q zoomt herein und W heraus.

Kamerasteuerung: Indem Sie die Alt-Taste gedrückt halten, während Sie Ihre Maus bewegen, können Sie die Ansicht des Schlachtfelds ändern. Lassen Sie die Taste los, schwenkt die Kamera wieder in ihre Standardposition.

ZUSÄTZLICHE RESSOURCEN

Weitere Hilfen finden Sie unter http://www.supremecommander.com. Dort gibt es sowohl Hilfen von der Community als auch Informationen vom Entwicklerteam von Supreme Commander.

ZEIGT AN, WIE VIEL MASSE IHNEN ZUR VERFÜGUNG STEHT UND MIT WELCHER RATE SIE STEIGT ODER SINKT.
ZEIGT AN, WIE VIEL ENERGIE IHNEN ZUR VERFÜGUNG STEHT UND MIT WELCHER RATE SIE STEIGT ODER SINKT.
1- MILITÄR
2- EINHEITENFARBE
3- ÖKONOMIE
4- AUFKLÄRUNG
5- ÖFFNEN UND SCHLIESSEN MINIKARTE
DIE MINIKARTE IST EINE EFFEKTIVE METHODE, EINEN SCHNELLEN ÜBERBLICK ÜBER DAS GESAMTE SCHLACHTFELD ZU BEKOMMEN. SIE KANN EIN- ODER AUSGESCHALTET WERDEN.
WENN SIE AUF EIN GEBÄUDE ODER EINE EINHEIT KLICKEN, KÖNNEN SIE HIER IHRE BAU-OPTIONEN SEHEN.
MIT DIESEN SCHALT-FLÄCHEN KÖNNEN SIE SICH DIE VERFÜGBAREN TECH-STUFEN ANSEHEN.
EINHEITENSPEZIFISCHE BEFEHLE.
Mobile Factory
25000/25000
+0
+0

KAPITEL 2: GEPANZERTE KOMMANDOEINHEIT

ACU - ÜBERSICHT & GESCHICHTE

Die gepanzerte Kommandoeinheit (ACU) ist die wichtigste, mächtigste und flexibelste Waffe im Ewigen Krieg. Sie ist Ihr Avatar auf dem Schlachtfeld, und Sie können sie benutzen, um Ihre Militäroperationen zu lenken.
Die ACU wird mittlerweile von allen drei Fraktionen genutzt, wurde aber ursprünglich vom Erdenimperium (welches später zur UEF wurde) als Lösung für die einzigartigen Transportprobleme des Quantum-Gate-Netzwerks entwickelt. Das Erdenimperium wollte in der Lage sein, militärische Streitmächte zu allen Welten zu transportieren, die ans Netzwerk angeschlossen waren. Aber die Logistik und die Kosten bei der physischen Entsendung von Materie durch die Galaxie machten das Teleportieren von großen Armeen schwierig und viel zu teuer.
Die ACU ist ein gepanzertes Exoskelett, das um ein Vielfaches größer ist als ein normaler Mensch. Bedient wird es von einem einzigen, bestens trainierten und motivierten Piloten. Obwohl dieser über das Quantum-Kommunikationssystem in stetiger Verbindung mit seinem Kommando steht, hat der Pilot die alleinige Befehlsgewalt über die Streitkräfte auf dem Schlachtfeld.

BAU

Die Hauptaufgabe der ACU ist der Bau und die Befehligung einer Roboterarmee. Da sie durch einen Quantum-Tunnel keine große Streitmacht mitbringen kann, speichert sie digitale Muster von militärischen Basis-Gebäuden in geschützten Datenbänken aus synthetischer DNS. Die Proto-Baueinheit erledigt den Rest.
Mittels des Bordfusionsreaktors und einem Masse-Speicher kann die ACU am Zielort einfache Ressourcenkollektoren (Energie und Masse) bauen. Die ACU generiert selbst Ressourcen, wenn auch in wesentlich geringerem Maße. Fabriken, die in der Lage sind, einfache militärische Grundeinheiten zu bauen, können ebenfalls hergestellt werden. Diese Fabriken können wiederum Techniker bauen, welche dann noch komplexere Bauwerke erstellen können. Solange die Umgebung ausreichend Energie und Masse bietet, kann die ACU unbegrenzt Grundeinheiten bauen. Diese Einheiten können die gleichen Systeme nutzen, um Bauwerke steigender Komplexität, Größe und Macht zu bauen.

KOMMANDO

Die ACU nutzt modernste Kommunikations- und Datenanalyse-Systeme, die auf die Koordination von großen Militärstreitkräften und die Verwaltung von wachsenden Operationsbasen spezialisiert sind.
Ein mächtiges Virtual-Reality-Interface verbindet den Piloten mit allen untergeordneten Einheiten. Dadurch kann er die Notwendigkeiten auf dem Schlachtfeld abwägen und seine Streitkräfte entsprechend dirigieren. Der Pilot kann einzelne Einheiten oder ganze Flotten zum Angriff schicken, sich verteidigen oder komplexe Manöver ausführen lassen. Das Interface ist vollständig skalierbar, um den Anforderungen des Piloten in allen Situationen gerecht zu werden, egal wie extrem diese sind.
Dieses VR-Interface erlaubt es dem Piloten auch, die effektive Konstruktion von einer oder mehreren Operationsbasen zu planen und zu organisieren.

ACU-UPGRADES

Im Verlauf einer Mission können Sie Ihre ACU mit einer Vielzahl von zusätzlichen Konstruktions- und Waffensystemen aufrüsten. Die verfügbaren Upgrades hängen von der Fraktion ab, die Sie spielen. Außerdem können Sie immer nur ein Upgrade pro Einschub nutzen.

Alle Upgrades werden im Folgenden beschrieben. Bedenken Sie jedoch, dass Upgrades Sie Masse, Energie und Zeit kosten. Während Ihre ACU aufgerüstet wird, kann sie nicht für andere Bauaktivitäten genutzt werden oder sich bewegen. Bewegen Sie Ihre ACU, während sie aufgerüstet wird, so wird der Aufrüstungsvorgang abgebrochen.

ACU-UPGRADES BEI DEN CYBRANS

Rückseite:
Persönlicher Teleporter: Teleportiert Ihre ACU über das Schlachtfeld. Erfordert große Energiemengen.
Persönlicher Tarnfeldgenerator: Hüllt Ihre ACU in ein Verdunkelungsfeld und entzieht sie damit der Sicht anderer. Kann aufgerüstet werden.
Ressourcen-Verteilsystem: Erhöht die Ressourcengeneration der ACU.

Linkes Schultermodul:
Tech-2-Technikerausrüstung: Erhöht Ihre Bauoptionen. Kann aufgerüstet werden.
Erweitertes Kühl-Upgrade: Erhöht die Schussfrequenz der ACU.

Rechtes Schultermodul:
Mikrowellenlasergenerator: Hauptbrustwaffe.
Nanite-Torpedorohr: Hauptbrustwaffe.

ACU-UPGRADES BEI DEN AEON

Rückseite:
Persönlicher Schildgenerator: Errichtet einen Schild um die ACU. Kann aufgerüstet werden.
Persönlicher Teleporter: Teleportiert Ihre ACU über das Schlachtfeld. Erfordert große Energiemengen.
Ressourcen-Verteilsystem: Erhöht die Ressourcengeneration der ACU. Kann aufgerüstet werden.
Chrono-Dämpfer: Errichtet ein Lähmfeld.

Linkes Schultermodul:
Crysalis-Strahlverstärkung: Erhöht die Reichweite der Hauptkanone.
Tech-2-Technikerausrüstung: Erhöht Ihre Bauoptionen. Kann aufgerüstet werden.

Rechtes Hauptgebäude:
Erweitertes Sensorensystem: Erhöht die Reichweite der Omni-Sensoren und der optischen Sensoren der ACU immens.
Hitzestrahlverstärkung: Erhöht die Schussfrequenz der Hauptkanone.

ACU-UPGRADES BEI DER UEF

Rückseite:
Persönlicher Schildgenerator: Errichtet einen Schild um die ACU. Kann aufgerüstet werden.
Persönlicher Teleporter: Teleportiert Ihre ACU über das Schlachtfeld. Erfordert große Energiemengen.
Taktischer Raketenwerfer: Ermöglicht Ihrer ACU, taktische Raketen zu feuern. Kann aufgerüstet werden.
Linker Schulterbereich: Erstellt eine Baudrohne. Kann aufgerüstet werden.

Linkes Schultermodul:
Schadensstabilisierungssystem: Erhöht die Trefferpunkte und die Panzerungs-Regenerationsrate Ihrer ACU.
Tech-2-Technikerausrüstung: Erhöht Ihre Bauoptionen. Kann aufgerüstet werden.

Rechtes Schultermodul:
Schwere Antimateriekanone: Erhöht den Schaden durch die Hauptwaffe der ACU.
Ressourcenverteilungssystem: Erhöht die Ressourcengeneration der ACU.

ZERSTÖRUNG DER ACU

Auch wenn Ihre ACU enorme Treffer einstecken kann, ist sie nicht unverwundbar. Wenn sie genug Schaden erlitten hat, wird sie in einer gewaltigen thermonuklearen Explosion zerstört. Die Druckwelle wird alles in Reichweite beschädigen und/oder zerstören. Achten Sie immer auf den Status Ihrer ACU.

KAPITEL 3: RESSOURCENMANAGEMENT

In Supreme Commander gibt es zwei Ressourcen, Masse und Energie: Masse ist das Baumaterial jeder Einheit und jedes Gebäudes, während Energie sowohl für den Bau als auch für den Betrieb einiger Einheiten und Gebäude notwendig ist. Beide Ressourcen werden durch Gebäude auf der Planetenoberfläche gesammelt, die entweder von Ihrer ACU oder von Ihren Technikern gebaut werden können.

MASSE

Masse kann auf drei Arten gesammelt werden, aber die gebräuchlichste ist der Einsatz von Masseextraktoren. Mit steigender Tech-Stufe können Sie größere Extraktoren bauen, die immer tiefer in die Planetenoberfläche vordringen. Alle Masseextraktoren müssen auf den Bereichen der Karte errichtet werden, die als Massevorkommen gekennzeichnet sind.

Eine zweite Art, Masse zu sammeln, ist die Rückgewinnung. Wenn Einheiten und Gebäude zerstört werden, bleiben verkohlte Überreste zurück. Sie können diese Masse durch Ihre ACU oder einen Techniker zurückgewinnen, indem Sie einen Techniker auswählen und dann mit rechts auf die Überreste klicken. Das „Zurückerobern"-Symbol erscheint dann automatisch und die Einheit sammelt die Überreste ein.

Sie können Masse auch aus Gegenständen der Umgebung wie Felsen und Bäumen gewinnen. (Felsen liefern nur Masse, während Bäume Masse und Energie liefern.) Folgen Sie dafür den oben beschriebenen Schritten.

Die dritte Art, Masse zu gewinnen, ist der Einsatz von Massefabrikatoren. Diese Gebäude wandeln Ihren Energieüberschuss in Masse um. Der Einsatz von Fabrikatoren kann von großem strategischem Wert sein, vor allem, wenn Sie keinen Zugang zu Massevorkommen haben. Maximieren Sie die Effizienz Ihrer Massefabrikatoren und passen Sie sie an Ihren Energieausstoß an.

> DATEN-LINK: MASSEFABRIKATOREN BENÖTIGEN SEHR VIEL ENERGIE. STELLEN SIE ALSO VOR DER ERRICHTUNG EINES FABRIKATORS SICHER, DASS IHR ENERGIENIVEAU AUSREICHT. NACH DEM BAU EINES FABRIKATORS KÖNNEN SIE IHN JEDERZEIT DEAKTIVIEREN, FALLS IHR ENERGIENIVEAU SINKT.

ENERGIE

Der übliche Weg, um Energie zu sammeln, ist der Bau von Energiegeneratoren. Sie können überall auf der Karte gebaut werden, sollten aber in der Nähe Ihrer Fabriken und anderen Gebäuden errichtet werden. (Die Nähe wird weiter unten in diesem Kapitel behandelt.)
Wie bei den Masseextraktoren gibt es drei Stufen von Energiegeneratoren.
Auf einigen Planeten lagern unter der Oberfläche riesige Kohlenwasserstoffvorkommen, die durch den Bau von Kohlenwasserstoff-Energiekraftwerken angezapft werden können. Die Position dieser Hydrokarbonvorkommen ist auf der Karte markiert. Nur auf diesen Vorkommen können Kohlenwasserstoff-Energiekraftwerke errichtet werden.

SPEICHER

Sowohl für Masse als auch für Energie können zusätzliche Speicher geschaffen werden. Weisen Sie einfach einen Ihrer Techniker an, ein entsprechendes Speichergebäude zu errichten. So wird Ihr Überschuss nicht vergeudet und die Gesamtmenge, die gesammelt und gespeichert werden kann, wird erhöht.

VERWALTUNG IHRER ÖKONOMIE

Auch wenn das Sammeln von Energie und Masse weitestgehend automatisiert ist, sollten Sie Ihre Ökonomie immer im Auge haben. Es gibt ein paar Grundbegriffe, mit denen Sie sich vertraut machen sollten:
Einkommen: Die Produktionsrate der Ressourcen.
Verbrauch: Die Verbrauchsrate der Ressourcen.
Nettoeinkommen: Die Differenz zwischen Einkommen und Verbrauch.
Speicher: Masse oder Energie, die gespeichert und nur genutzt wird, wenn das Nettoeinkommen der entsprechenden Ressource negativ ist.
Stagnierende Ökonomie: Wenn der Masse- oder Energiespeicher leer ist und das Nettoeinkommen negativ ist. Eine stagnierende Ökonomie verlangsamt alle Bautätigkeiten.

KOSTEN FÜR EINHEITEN & GEBÄUDE

Vor dem Bau einer Einheit oder eines Gebäudes sollten Sie überlegen, wie dadurch Ihre Ökonomie beeinflusst wird. Wenn Sie den Mauszeiger über ein Bau-Symbol bewegen, erscheint ein Fenster mit zwei Zahlen: Baukosten und Ertrag. Die erste Zahl zeigt die unmittelbaren Kosten für den Bau der Einheit oder des Gebäudes, die zweite zeigt an, wie sehr die Einheit Ihre Ökonomie positiv oder negativ beeinflusst.

Die zweite Zahl ist besonders dann wichtig, wenn Sie ein Gebäude errichten möchten, das Energie benötigt, wie ein Schildgenerator oder eine Artilleriestellung.

NÄHEBONI & ANDERE BONI

Durch den Bau von Energie produzierenden Gebäuden in der Nähe Ihrer Fabriken und anderer Gebäude bekommen diese einen Nähebonus. Die Höhe des Nähebonus richtet sich nach der Anzahl der Seiten des Gebäudes, die an Energiegeneratoren angeschlossen sind.
Jede Seite entspricht 25% des Gesamtbonus, wenn also eine Ihrer Fabriken nur an einer Seite an Energiegeneratoren angeschlossen ist, bekommt sie 25% des Nähebonus. Zwei Seiten entsprechen einem 50%igen Bonus, drei Seiten bringen 75% des Bonus und alle vier Seiten bringen den vollen Bonus. Die Anzahl der erforderlichen Energiegeneratoren pro Seite richtet sich nach der Größe des Gebäudes und der Größe des Energiegenerators.
Zusätzlich können Sie einen Baubonus bekommen, wenn Sie auf den Ruinen eines zerstörten Gebäudes ein neues, identisches Gebäude errichten. Dadurch wird die erforderliche Masse und Energie für den Bau des neuen Gebäudes reduziert.

KAPITEL 4: KOMMANDO & STEUERUNG

Der größte Teil der Steuerung in Supreme Commander funktioniert über die Maus. Der Mauszeiger ist kontextsensitiv und passt sich an die gewünschte Aktion an. In diesem Bereich erfahren Sie Näheres über die Funktionsweise des Kommando- und Steuerungssystems.

ACU-BEFEHLE

Da Ihre gepanzerte Kommandoeinheit (ACU) die wichtigste Einheit des Spiels ist, hat sie auch das unempfindlichste Kommandosystem. Klicken Sie mit links auf die entsprechende Schaltfläche und dann mit links auf das Objekt oder die Position, um einen Befehl zu geben. Sie können auch mit rechts auf das Objekt oder die Position klicken und den Befehl mit dem kontextsensitiven Mauszeiger geben.

Bewegung: Befiehlt Ihrer ACU, sich zu einer bestimmten Position zu begeben.
Angriff: Befiehlt Ihrer ACU, ein bestimmtes Gebäude oder eine bestimmte Einheit anzugreifen.
Patrouille: Befiehlt Ihrer ACU, in einem bestimmten Bereich zu patrouillieren.
Stopp: Stoppt alle aktuellen Befehle Ihrer ACU.
Unterstützung: Befiehlt Ihrer ACU entweder ein Gebäude oder eine Einheit zu bewachen oder einem Techniker beim Bau zu helfen.
Feuer einstellen/Feuer erwidern: Ändert den Kampfstatus Ihrer ACU. Sie wird nun feindliche Einheiten angreifen.
Pause: Pausiert alle aktuellen Befehle der ACU.
Überladung: Überlädt die Hauptwaffe Ihrer ACU. Die Überladung kann fast jede andere Einheit im Spiel zerstören.
Zurückerobern: Befiehlt Ihrer ACU, eine bestimmte Ressource auf dem Schlachtfeld zu sammeln.
Erobern: Befiehlt Ihrer ACU, ein bestimmtes Gebäude einzunehmen.
Reparieren: Befiehlt Ihrer ACU, eine Einheit oder ein Gebäude zu reparieren.

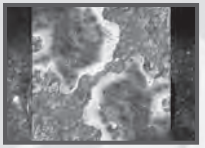
FUNKTIONEN & KOMMANDOS DES UNTERSTÜTZENDEN COMMANDERS

Je nach Situation auf dem Schlachtfeld ist es vielleicht ratsam, einen Unterstützenden Commander anzufordern, der Ihnen bei der Kriegführung hilft. Um einen Unterstützenden Commander anzufordern, müssen Sie ein Quantum-Gate errichten. Der Unterstützende Commander hat alle Funktionen, die auch Ihre ACU besitzt, kann aber zusätzlich automatisierte Aufgaben ausführen.
Ihr Unterstützender Commander kann eine beliebige Anzahl von Bauwerken unterstützen. Erstellen Sie eine Unterstützungsliste, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten. Wenn eines der Gebäude in der Unterstützungsliste Ihres Unterstützenden Commanders zerstört wird, baut er es automatisch wieder auf.

TECHNIKER-KOMMANDOS

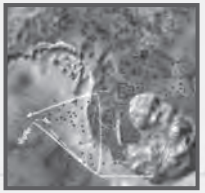
Durch die besondere Spezialisierung der Techniker können sie mehr Einheiten und Gebäude bauen als die Standard-ACU. Außerdem können sie die ACU, andere Techniker und sogar Fabriken unterstützen.
Dies kann besonders dann von Nutzen sein, wenn Sie rasch eine große Armee bauen müssen. Wählen Sie einfach einen oder mehrere Techniker aus und befehlen Sie ihnen, eine Fabrik zu unterstützen. Ebenso können Sie die Baugeschwindigkeit eines Technikers erhöhen, indem Sie einem zweiten Techniker befehlen, den ersten zu unterstützen.

STRATEGISCHER ZOOM



Während einer Operation können Sie den Kriegsschauplatz jederzeit herein- oder herauszoomen. Bewegen Sie einfach das Mausrad, um automatisch zu einer Satellitenansicht zu wechseln. Sie können weiterhin Kommandos geben, wie zum Beispiel einen Angriff oder ein Flankierungsmanöver befehlen. Sie können auch koordinierte Angriffe befehlen, die im nächsten Kapitel behandelt werden.
Um einen bestimmten Bereich der Karte hereinzuzoomen, bewegen Sie Ihren Mauszeiger über den Bereich und benutzen Sie das Mausrad (oder verwenden Sie die Tasten Q und W, wie weiter oben erklärt). Dann sehen Sie den gewünschten Bereich der Karte detaillierter.

WEGMARKEN-VERWALTUNG



Wenn Sie die Umschalttaste gedrückt halten, können sie viele unterschiedliche Wegmarken sehen und setzen, indem Sie mit rechts auf verschiedene Bereiche der Karte klicken. Wegmarken werden in verschiedene Segmente mit Kreisen aufgeteilt. Um ein solches Segment zu ändern, bewegen Sie den Mauszeiger darüber, so dass er zu einer Hand wird. Bewegen Sie diese Hand, um die Position der Wegmarke zu verändern.

BAULISTEN

Sobald Sie mit dem Bau einer Fabrik begonnen haben, können Sie eine Bauliste für Einheiten erstellen. Klicken Sie auf den Umriss der im Bau befindlichen Fabrik und dann auf die Einheiten-Symbole, um die Liste zu erstellen. Wenn Sie die Umschalttaste gedrückt halten, fügen Sie fünf Einheiten dieses Typs zu der Liste hinzu.

Sie können eine Fabrik auch aufrüsten und dann Einheiten der höheren Stufe zu der Liste hinzufügen.

DATEN-LINK: UM EINE GROSSE ANZAHL VON EINHEITEN ZU GRUPPIEREN, WÄHLEN SIE EINFACH DIE EINHEITEN AUS UND DRÜCKEN SIE STRG + 0-9. JEDE ZAHL KANN EINER EIGENEN GRUPPE ZUGEWIESEN WERDEN, ALSO KÖNNEN SIE BIS ZU 10 GRUPPEN ERSTELLEN.

KAPITEL 5: IHRE KRIEGSMASCHINERIE

FORMATIONEN

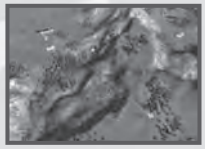
Formationen sind beim Einsatz großer Einheitengruppen sehr effektiv. Um eine Formation zu erstellen, wählen Sie die Einheiten aus und halten Sie die rechte Maustaste gedrückt. Klicken Sie dann bei gedrückter rechter Maustaste mit der linken Maustaste, um durch die verfügbaren Formationen zu schalten. Wenn Sie die gewünschte Formation gefunden haben, lassen Sie die rechte Maustaste los. Strg + Linksklick befiehlt Ihren Einheiten, sich in Formation zu bewegen.

EINHEITEN- & GEBÄUDE-UPGRADES

In Supreme Commander gibt es drei Tech-Stufen (und eine vierte experimentelle Stufe), mit denen zusätzliche Waffen und Gebäude freigeschaltet werden. Rüsten Sie eine Ihrer Fabriken auf, um die nächste Tech-Stufe zu erreichen. Dadurch werden die Einheiten der Stufe freigeschaltet (trotzdem können Sie aber noch Einheiten der niedrigeren Stufe bauen).
Sobald Sie eine Fabrik aufgerüstet haben, sollten Sie einen Techniker der höchsten verfügbaren Tech-Stufe bauen. Dieser neue Techniker ist dann auf der selben Tech-Stufe wie die Fabrik und kann Gebäude der höheren Stufe errichten.

DATEN-LINK: DIE TECH-STUFE IHRER TECHNIKER ÄNDERT SICH NICHT DURCH DAS AUFRÜSTEN IHRER FABRIKEN. WENN ALLE IHRE FABRIKEN AUF TECH-2 SIND, KANN KEIN TECH-1-TECHNIKER IRGENDWELCHE TECH-2-GEBÄUDE ERRICHTEN, SONDERN NUR TECH-2-TECHNIKER UNTERSTÜTZEN.

TRANSPORTEINHEITEN



Eine der effektivsten Arten, Ihre Landeinheiten auf dem Schlachtfeld zu bewegen, sind Transporter. Die Anzahl der Einheiten, die ein Transporter aufnehmen kann, hängt von seiner Tech-Stufe ab. Transporter einer höheren Stufe können mehr Einheiten transportieren.
Das Transportsystem des Unterstützenden Commanders kann auf verschiedene Weisen genutzt werden. Am einfachsten wählt man eine Einheitengruppe aus, die transportiert werden soll, und klickt auf den „Bewegung"-Befehl. Klicken Sie, sobald die Einheiten eingeladen sind, auf den „Transport"-Befehl des Transporters und klicken Sie dann mit links auf die Karte. Die Einheiten werden nun zu der Position transportiert und ausgeladen.
Im Kampf kann aber auch ein anderes Transportsystem notwendig werden. Setzen Sie dazu die Wegmarke einer Fabrik auf die Karte und befehlen Sie einem Transporter, die Fabrik zu unterstützen. Der Transporter wird die neu gebauten Einheiten einladen, zur Wegmarke transportieren, sie dort entladen und zur Fabrik zurückkehren. Dies wird fortgesetzt, solange Einheiten produziert werden.
Eine dritte Art, Einheiten zu transportieren ist das Transfersystem. Wählen Sie einen Transporter aus, klicken Sie mit links auf den „Transfer"-Befehl und klicken Sie dann mit links auf das Ziel des Transporters. Unter dem Transporter erscheint dann ein Transfersignal. Wählen Sie die Einheiten aus, die transportiert werden sollen, und klicken Sie mit links auf das Transfersignal, um sie einzuladen. Der Transporter sammelt nun so viele Einheiten ein, wie er transportieren kann, und bewegt sich dann zu seinem Ziel. Dies wird fortgesetzt, bis alle Einheiten am Ziel angekommen sind.

DATEN-LINK: TRANSPORTER KÖNNEN SICH AUF TRANSFERROUTEN GEGENSEITIG UNTERSTÜTZEN, SO DASS MEHRERE TRANSPORTER DIESELBE ROUTE NUTZEN. BEFEHLEN SIE EINFACH WEITEREN TRANSPORTERN, DEN ERSTEN ZU UNTERSTÜTZEN.

PATROUILLEN

Patrouillen sind eine äußerst effektive Art, feindliche Vorstöße zu entdecken und zu bekämpfen. Sie können Land, See- und Lufteinheiten zu einer beliebigen Position patrouillieren lassen.
Um eine Patrouille zu starten, wählen Sie Ihre Einheiten aus, klicken Sie mit links auf den „Patrouille"-Befehl und klicken Sie dann mit links auf die Position auf der Karte, an der die Patrouille enden soll. Um die Patrouille zu verlängern, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie auf die Karte, um weitere Wegmarken hinzuzufügen.
Wenn Sie die Patrouillenroute sehen möchten, während Ihre Einheiten patrouillieren, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während die Einheiten ausgewählt sind. Um die Patrouille zu verlängern oder zu verändern, halten Sie einfach die Umschalttaste gedrückt und ziehen Sie die Wegmarken mit gedrückter linker Maustaste an eine andere Position.
Lufteinheiten auf Patrouille haben nur einen begrenzten Treibstoffvorrat. Wenn der Treibstoff zur Neige geht, werden sie langsamer und manövrierunfähig. Trotzdem können sie noch feuern. Errichten Sie Startplattformen entlang der Route, damit Ihre Flugzeuge automatisch landen, auftanken und weiter patrouillieren. Wenn sich die Startplattformen an einem anderen Ort auf der Karte befinden, müssen Sie Ihren Flugzeugen manuell den Befehl zum Landen und Auftanken geben.

KOORDINIERTE ANGRIFFE

Eine fortschrittliche Kriegführung beinhaltet den Einsatz koordinierter Angriffe. Durch dieses System können Sie verschiedenen Einheitentypen von unterschiedlichen Bereichen der Karte einen simultanen Angriff auf ein bestimmtes Ziel befehlen.

Stellen Sie sicher, dass Ihre Armee in verschiedene Angriffstrupps aufgeteilt ist, ehe Sie diesen Befehl geben. Geben Sie dann dem ersten Trupp den Angriffsbefehl, während Sie die Umschalttaste gedrückt halten (um alle Befehle zu sehen). Wählen Sie dann den zweiten Trupp aus und klicken Sie doppelt auf den Angriffsbefehl des ersten Trupps. Ihre Einheiten werden nun einen koordinierten Angriff durchführen.

EINSATZ & GEBRAUCH VON RAKETEN

In Supreme Commander gibt es sowohl Offensiv- als auch Defensiv-Raketen. Defensiv-Raketen schießen angreifende, feindliche Raketen ab. Es gibt zwei Arten von Offensiv-Raketen, die Sie einsetzen können - taktische und strategische.
Taktische Raketen haben eine geringere Reichweite, können aber gegen Gruppen von feindlichen Einheiten sehr effektiv sein. Sie können die Reichweite Ihrer taktischen Raketen schon vor dem Bau des Raketenwerfers bestimmen. Zoomen Sie etwas heraus, um den Kreis zu sehen, der die Reichweite Ihrer taktischen Raketen angibt.
Atomraketen haben keine Reichweitenbeschränkung und können die feindliche Basis verheerend beschädigen. Sowohl Atomraketen als auch taktische Raketen benötigen Energie. Stellen Sie also vor dem Bau sicher, dass Ihre Ökonomie diese Energie liefern kann.

DATEN-LINK: NACH DEM BAU DES RAKETENWERFERS MÜSSEN SIE AUCH DIE EINZELNEN RAKETEN BAUEN. KLICKEN SIE DEN RAKETENWERFER AN UND KLICKEN SIE DANN AUF DIE SCHALTFLÄCHE „BAUE RAKETE“.

SCHILDE

Auch wenn Schilde viel Energie benötigen, schützen sie doch hervorragend vor ballistischen Geschossen wie Bomben, Artilleriemunition und kleinen Raketen. Von innen können jegliche Geschosse den Schild durchdringen, so dass Ihre Verteidigung nicht gestört wird. Wenn feindliche Einheiten aber in den Schild eindringen können, bietet er keinen Schutz mehr. Schilde schützen nicht dauerhaft, denn wenn sie Schaden nehmen, sinkt die Schild-Leiste langsam. Ist die Leiste bei null, schaltet sich der Schild ab und regeneriert sich langsam. Es gibt sowohl mobile als auch fest stehende Schildgeneratoren.

KAPITEL 6: AUFKLÄRUNGSKRIEG

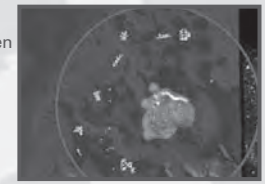
Es ist enorm wichtig, über die Möglichkeiten, Bewegungen und Positionen Ihres Feindes Bescheid zu wissen, wenn Sie siegen wollen. Im Aufklärungskrieg gibt es mehrere Schlüsselelemente, die hier genauer erklärt werden.

TARNUNG & VERDUNKELUNG

Tarnung verbirgt Ihre Position vor feindlichen Sensoren, z. B. Aufklärern und Radarinstallationen. Sie schützt Sie nicht vor visueller Entdeckung, daher wird Ihre Position sichtbar, sobald eine feindliche Einheit den getarnten Bereich betreten hat. Es gibt sowohl mobile als auch fest stehende Tarnfeldgeneratoren.

Verdunkelung verbirgt Sie einerseits vor visueller Entdeckung, schützt Sie aber andererseits nicht vor Radarerkennung. Einige Einheiten wie die Cybran-ACU können sowohl mit Tarnung als auch mit Verdunkelung aufgerüstet werden, so dass sie absolut unsichtbar sind, außer für das Omni-Sensorsystem.

RADAR & RADARSTÖRUNG



Je nach Ihrer Tech-Stufe sind bis zu drei Stufen von Radarsystemen verfügbar. (Die verschiedenen Radartypen werden im nächsten Kapitel ausführlicher erklärt.) Mit höherer Tech-Stufe verfügen die Radartypen über eine höhere Reichweite und liefern mehr Informationen. Aufklärer haben eingeschränkte Radarfähigkeiten. In der Frühphase eines Kampfes ist es daher ratsam, Aufklärer an strategisch wichtigen Positionen zu platzieren.

Einige Einheiten können das feindliche Radarsystem stören, indem sie den Bereich mit unzähligen falschen Signalen überschwemmen, so dass es unmöglich ist festzustellen, welches Signal echt ist.

Das Omni-Sensorsystem kann alle feindlichen Versuche der Gegenaufklärung abwehren.
Es schützt vor Radarstörungen durch falsche Signale und entdeckt alle Einheiten oder Gebäude, die durch Tarnung oder Verdunkelung verborgen wurden.

KAPITEL 7: FRAKTIONEN & EINHEITEN

UNITED-EARTH-FEDERATION (UEF)

Aus dem Erdenimperium, das später zur United-Earth-Federation wurde, spalteten sich die anderen beiden Fraktionen (Aeon-Erleuchtete und Nation der Cybrans) ab. Durch Fortschritt, Ehrgeiz und Gier dehnte das Imperium seine Grenzen bis in die entferntesten Bereiche der Galaxie aus. Das Imperium wuchs derart, dass es instabil wurde, sich aufsplitterte und in Chaos und Bürgerkrieg verfiel.
Nur der Kern von Earth Command (EarthCom), der militärische Zweig des zersplitterten Erdenimperiums, trug den Gedanken einer geeinten Erdregierung weiter. Sie wurden mächtig und begannen, alle Welten wieder unter dem Erdenbanner zu vereinen. Als die United-Earth-Federation (UEF) wollen sie den früheren Glanz des Imperiums wieder aufleben lassen und streben dessen Ideale der Bruderschaft, Ehre und Tradition an. Diesmal wollen sie sich vor den Versuchungen der Gier und der Korruption hüten, die zum Zusammenbruch des ursprünglichen Erdenimperiums geführt haben und ihre individuellen Ziele durch einen neuen Geist der Kameradschaft einen.

KULTUR

Der durchschnittliche UEF-Bürger unterscheidet sich kaum von einem Erdbürger des 20. Jahrhunderts. Sie sind Künstler, Sportler, Handwerker, Krieger und Philosophen. Sie wünschen sich Ordnung und Sicherheit, doch es gibt viele verschiedene Ansichten, wie dies erreicht werden könnte. Jeder hat seine eigene Meinung darüber, ob die UEF versuchen sollte, etwas wieder zu errichten, das vor so langer Zeit bereits gescheitert war. Wie vor dem Krieg gibt es alte Religionen unterschiedlichster Arten, die viele motivieren.
Auch wenn die einzelnen politischen oder sozialen Ansichten unterschiedlich sind, teilen doch alle UEF-Bürger den Sinn für Bruderschaft und Gemeinschaft. UEF-Kolonisten halten besonders dann zusammen, wenn es schwierig wird. Der Beitrag zur Gesellschaft und die Verbesserung der eigenen Lebensumstände sind in jedem UEF-Bürger verwurzelt. Aus diesem Grund gibt es in UEF-Gemeinschaften nur selten Landstreicher und Obdachlose.

MILITÄR

Die UEF-Militäreinheiten sind im Allgemeinen größere, aggressivere Versionen der Militäreinheiten des 20. Jahrhunderts. Alles ist größer, lauter, schwerer bewaffnet und beeindruckender. Die UEF bevorzugt Waffen wie ballistische Geschosse, die viel Schaden verursachen, und Waffen wie Atombomben und Strahlenwaffen, die in einem großen Radius Zerstörung verbreiten.
Sie setzt auch Laser- und Plasmawaffen ein, um empfindliche Stellen großer Militäreinheiten auszunutzen. Meist kündigt sie ihren Angriff durch plumpe Radarstörungen an, bevor sie zum vernichtenden Schlag ausholt.
Die Militärtaktiken der UEF sind die konventionellsten der verschiedenen Fraktionen. Die UEF setzt vorwiegend konzentrierten Beschuss einzelner Einheiten ein, um sie rasch zu erledigen.
Außerdem bevorzugt sie starke Verteidigungseinrichtungen, um wertvolle Zeit zu gewinnen, in der sie auf unerwartete Angriffe reagieren kann.
UEF-Soldaten und besonders ihre Commander werden massiven gentechnischen Veränderungen unterzogen. Eingehende psychologische Untersuchungen der Loyalität und geistigen Gesundheit gehören zum Standard, seit einige Commander während der Anfänge des Imperiums abtrünnig geworden sind. Obwohl dies weiterhin passieren kann, wird durch diesen Prozess sichergestellt, dass jeder Commander bedingungslos von seiner Pflicht überzeugt ist, die Menschheit aus dem Chaos des Krieges in ein Zeitalter des Friedens zu führen.

HAUPTCHARAKTERE DER UEF

Name: C. Allen Riley II
Rang: Präsident & EarthCom Commander-in-Chief
Alter: 54

Präsident Rileys 10-jährige Laufbahn als Präsident der United-Earth-Federation wird von einem einzigen Ziel überschattet: den Ewigen Krieg zu beenden. Aus Verwaltungsdaten geht hervor, dass Riley versucht, dieses Ziel zu erreichen, indem er den Feind an zwei Fronten gleichzeitig aggressiv angreift.
Gewisse Daten des UEF-Quantum-Netzwerks zeigen eine erhebliche Zunahme der UEF-Propaganda, sowohl gegen die Aeon-Erleuchteten als auch gegen die Nation der Cybrans. Diese Propaganda führte zu einem starken Anstieg der Moral und der Loyalität in den Systemen der Randbezirke des UEF-Gebiets. Während Rileys Regierungszeit wurden umfassende Verbesserungen des UEF-Militärs durchgeführt und es flossen bedeutend mehr Gelder in verdeckte Operationen.
Alle verfügbaren Umfrageergebnisse deuten darauf hin, dass Riley sowohl bei den Zivilisten als auch beim Militär weiterhin sehr beliebt ist. Weitere Untersuchungen dieser Daten lassen erkennen, dass dies vorwiegend an Rileys makelloser Militärlaufbahn als UEF-Commander und an seinem unbürokratischen Ruf liegt.
Die Tatsache, dass Präsident Riley nun an einer fortschreitenden Rückenmarkserkrankung leidet, ist nur dem engsten Kreis der Vertrauten bekannt.

Name: Samantha Clarke
Rang: General
Alter: 49

Die Tochter von Stephen Clarke, dem Helden der Schlacht von Nova Prime, verpflichtete sich mit 16 Jahren beim Militär der United-Earth-Federation und trat ihm an ihrem 18. Geburtstag bei. Frühe Aufzeichnungen lassen erkennen, dass Clarke sich freiwillig für die unangenehmsten Aufgaben meldete, um zu zeigen, dass sie gewillt war, durch eigene Leistungen und nicht nur wegen ihres berühmten Vaters Erfolg zu haben.
Als einer der jüngsten Commander in der Geschichte der UEF kämpfte Clarke in Feldzügen in verschiedensten Systemen. Medizinische Aufzeichnungen belegen, dass sie während der neunmonatigen erbitterten Kämpfe um Scorpii 18 verletzt wurde und eine der wenigen Überlebenden dieses Konflikts war.
Das UEF-Sicherheitssystem hat zwei Attentatsversuche auf Clarke registriert, die beide von der Nation der Cybrans ausgingen. Beide Versuche schlugen fehl und die Agenten der Cybrans wurden festgenommen.
Als höchstrangiger Offizier der UEF leitet Clarke alle Bereiche der UEF-Feldzüge von ihrer Kommandozentrale auf der Erde aus.

Name: Zachary Arnold
Rang: Colonel
Alter: 47

Als alternder Mann Ende 40 hat Colonel Zachary Arnold den größten Teil seines Lebens in der UEF verbracht. Obwohl er schon weit über die Altersgrenze für den Feldeinsatz hinaus ist, hat Arnold seine Beziehungen spielen lassen, um weiterhin kämpfen zu dürfen.
Da er nur wenige wahre Freunde hat und seine Frau vor vielen Jahren an Krebs gestorben ist, kämpft Arnold lieber an der Front auf seine eigene Art gegen die Feinde der UEF. Arnold hat schon an so vielen Kämpfen teilgenommen, dass sowohl die Aeon, als auch die Cybrans ausführliche Aufzeichnungen über ihn haben. Es gibt sogar Gerüchte, dass alle Absolventen der Commander-Ausbildung bei den Aeon einen speziellen Kurs über seine Lieblingstaktiken besuchen müssen.

UEF - EINHEITEN & BAUWERKE

Tech-3 Unterstützender Commander — Unterstützende Kommandoeinheit

Diese Einheit kann jede Einheit oder jedes Gebäude durchgängig reparieren oder wieder aufbauen. Sie repariert sich selbst und kann große Wassermassen durchqueren. Der Unterstützende Commander kommt durch ein Quantum-Gate.

Tech-1-Landaufklärer — „Snoop"

Der Aufklärer der UEF ist ein schnelles und leicht gepanzertes Erkundungsfahrzeug. Er verfügt über ein Maschinengewehr und modernste Sensoren.

Tech-1 Leichter Angriffsbot — „Mech-Marine"

Die vornehmliche Rolle der „Mech-Marines" ist die direkte Feuerunterstützung. Diese leicht gepanzerte Bodeneinheit opfert die Resistenz gegen Schäden für überlegene Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit.

Tech-1 Leichte mobile Artillerie — „Lobo"

Der „Lobo" ist eine vielseitige mobile Artillerieeinheit. Sein weitreichender, hoher ballistischer Bogen und die großflächigen Schäden sind perfekt geeignet, mobile feindliche Einheiten zu zermürben. Er ist verwundbar gegen Einheiten, die sich schnell nähern.

Tech-1 Mobile Luftabwehrwaffe — „Archer"

Durch seine unglaublich hohe Schussfrequenz und eine gute Geschützturm-verfolgung ist der „Archer" eine hervorragende Verteidigung gegen fast alle schnellen Luftziele.

Tech-1 Mittlerer Panzer — „MA12 Striker"

Die Hauptstütze der Erdenstreitkräfte, die „Striker"-Stürmerrudel, haben ihre Feuerkraft und ihre Rüstung zu einer robusten Hülle gebündelt. Die letzten Upgrades der Baupläne der Striker haben sie mit einer Standard-Gauss-Kanone ausgerüstet.

Tech-2 Schwerer Panzer — „Pillar"

Der „Pillar", der schwerste Panzer im Arsenal der UEF, besitzt Doppel-Gauss-Kanonen, die hochexplosive Munition abfeuern. Mit seiner schweren Panzerung ist der Pillar eins der Haupterzeugnisse der UEF-Armee.

Tech-2-Amphibienpanzer — „Riptide"

Obwohl der Amphibienpanzer der UEF nur geringen Schaden anrichten kann, vermag seine hohe Schussfrequenz auch die stärksten Schiffsrümpfe zu knacken. Die Luftkissen dieser Einheit befähigen sie, über jedes Gewässer zu gleiten.

Tech-2 Mobiler Raketenwerfer — „Flapjack"

Mit seinen taktischen Marschflugkörpern besitzt das „Flapjack" fast die doppelte Reichweite und Feuerkraft des Lobo. Es ist außerdem stärker gepanzert und besitzt ein Stabilisationssystem, das Feuern in Bewegung ermöglicht.

Tech-2 Mobile Luftabwehr-Flakartillerie — „Sky Boxer"

Der „Sky Boxer" ist ein hervorragender Begleiter von mobiler Panzerung und wird oft als vorübergehende Basisverteidigung genutzt, wenn ein Commander nicht in der Lage war, die schwerere Flak-Kanone zu bauen.

Tech-2 Mobiler Schildgenerator — „Paraschild"

Die „Paraschilde" nutzen die neueste Generation der UEF-Impulsschild-generatoren. Auf mobilen Fahrgestellen montiert, ist der Paraschild extrem nützlich, um bewegliche Einheiten zu schützen.

Tech-3-Angriffs- und Belagerungsbot „Titan“

Abgesehen von experimentellen Einheiten stellt der „Titan“ die größte und stärkste Einheit im Arsenal der UEF dar. Seine schweren Doppel-Plasmakanonen gewährleisten eine beispiellose Feuerkraft.

Tech-3 Schwere mobile Artillerie „Demolisher“

Die von vielen Commandern bevorzugte mobile Artillerieeinheit ist der „Demolisher“. Er feuert Antimaterie-Granaten von einer dafür geschaffenen Langstrecken-Artillerie-Kanone. Der Demolisher kann nicht in Bewegung feuern.

Tech-4-X Mobile Fabrik „Fatboy“

Der „Fatboy“ verfügt über eine Panzerung und Feuerkraft, die der eines Standard-Kriegsschiffs der UEF gleichen. Er kann in feindliches Gebiet rollen und nicht nur sich selbst verteidigen, sondern auf dem Marsch eine gesamte Armee herstellen.

Tech-1-Luftaufklärer „Hummingbird“

Der „Hummingbird“-Standard-Luftaufklärer der UEF verzichtet auf Bewaffnung und Panzerung zugunsten einer optischen Ausstattung, die ihm ein hervorragendes Sichtfeld gewährt.

Tech-1-Abfangjäger „Cyclone“

Der „Cyclone“-Standard-Abfangjäger der UEF ist ein schneller, beweglicher Flieger, dessen Bewaffnung aus Luftabwehr-Maschinengewehren besteht.

Tech-1-Angriffsbomber „Scorcher“

Das Arbeitstier der UEF ist der „Scorcher“, ein effektiver Flächenbomber, der gegen alle Arten von Zielen, beweglich oder stationär, eingesetzt werden kann.

Tech-1 Leichter Lufttransporter „C-6 Courier“

Der einfache Transporter der UEF, der „Courier“, kann bis zu 6 Einheiten transportieren und sie schnell übers Gelände bringen. Er ist jedoch mit Luftabwehrfeuer und Abfangjägern extrem leicht angreifbar.

Tech-2-Kanonenboot „Stinger“

Der „Stinger“ ist mit einer einzelnen Aufstandswaffe ausgerüstet, die extrem schnell feuert. Ein Transporthaken ermöglicht dem Stinger, ein leichtes Fahrzeug oder einen Bot aufzunehmen und in die Schlacht zu führen.

Tech-2-Torpedobomber „Stork“

Der „Stork“ ist ein zweischwänziges Flugzeug und trägt eine ganze Ladung „Angler“-Torpedos, die er sehr effizient gegen jede Marineeinheit einsetzen kann.

Tech-2-Lufttransporter „C14 Star Lifter“

Der „C14 Star Lifter“ ist ein schwer bewaffneter und gepanzerter Truppentransporter. Er kann Panzer, Fahrzeuge oder jede Einheit, die in sein Transporthakensystem passt, transportieren.

Tech-3-Spionageflugzeug „SR90“

Basierend auf altertümlichem Design verfügt die „SR90 Blackbird“ über modernste Elektronik und ein aktives Radarsystem. Obwohl sie sehr schnell ist, besitzt die SR90 keine Waffen und ist mit Abfangjägern leicht angreifbar.

Tech-3-Luftüberlegenheitsjäger „Wasp“

Die „Wasp“ gehört zur nächsten Generation von Jägern der UEF. Sie ist mit zwei Impulsstrahlsystemen bewaffnet, die dafür entwickelt wurden, maximalen Schaden bei leicht gepanzerten feindlichen Flugzeugen anzurichten.

Tech-3 Strategischer Bomber „Ambassador“

Der „Ambassador“ ergänzt seine kleine Atombombe durch ein einzelnes Maschinengewehr für leichte Luftabwehrunterstützung und Verteidigung.

Tech-3 Schweres Kanonenboot „Broadsword“

Das Upgrade der Stinger ist der „Broadsword“. Er verfügt über zwei taktische Raketenwerfer, die panzerbrechende Munition abfeuern, und ein Luftabwehr-Maschinengewehr. Es handelt sich um eine Bodenangriffsplattform ohnegleichen.

Tech-1-Fregatte „Thunderhead"-Klasse

Die Fregatte der UEF wurde zum Zweck der Feuerunterstützung sowie für Radar- und Sonarüberwachung entwickelt. Die „Thunderhead" verfügt außerdem über einen Radarstörer.

Tech-1-Angriffs-U-Boot „Tigershark"

Das „Tigershark"-Angriffs-U-Boot ist eine schlagkräftige und schnelle Anti-Marine-Einheit. Es besitzt zwei nach vorne gerichtete Torpedorohre und eine Plasmakanone für zusätzliche Feuerkraft, wenn es aufgetaucht ist.

Tech-2-Kreuzer „Governor"-Klasse

Die Hauptfunktion des „Govenor" ist die einer Luftabwehrplattform. Er verfügt über ein Raketenabwehrsystem, ein SAM Raketensystem, eine doppelte Gauss-Kanone und einen taktischen Raketenwerfer.

Tech-2-Zerstörer „Valiant"-Klasse

Der „Valiant" bietet eine Mischung aus einer direkten Beschuss- und einer Anti-U-Boot-Waffe. Er besitzt ein „Angler"-Torpedorohr und einen intelligenten Unterwasserraketenwerfer, der feindliche Torpedos abfangen und zerstören kann.

Tech-3-Schlachtschiff „Summit"-Klasse

Die „Summit" ist ein mächtiges Seefahrzeug für die Bombardierung von Küsten oder Schiffen. Sie besitzt drei schwere dreiläufige Gauss-Kanonen, vier Luftabwehr-Maschinengewehre und zwei Raketenabwehr-Phalanxen.

Tech-3 Strategisches Raketen-U-Boot „Ace"

Der „Ace" ist eine tauchfähige Raketenplattform. Sein Hauptarsenal besteht aus einer Anordnung von taktischen Langstreckenraketen. Er kann seine Marschflugkörper für erhöhte Reichweite ausrüsten und mit einem Atomsprengkopf versehen.

Tech-4-X Tauchfähiger Flugzeugträger „Atlantis"

Durch die Fähigkeit zu tauchen, kann die „Atlantis" eine Flugzeugflotte sicher über große Distanzen transportieren. Sie dient auch als mobile Startplattform.

Tech-1-Verteidigung „DM-1"

Die „DM-1" ist die Standardverteidigung für die meisten Kolonien und Einrichtungen. In Anbetracht der beim Bau und Betrieb anfallenden Kosten richtet sie respektablen Schaden an.

Tech-1-Luftabwehrgeschütz „DA-1"

Die Grundverteidigung der UEF gegen Luftangriffe ist ein billiges und effizientes Luftabwehrgeschütz. Diese Einheit kann zu Land und zu Wasser gebaut werden. Beim Bau über Wasser schwimmt sie auf einer Stabilisationsplattform.

Tech-1-Torpedowerfer „DN-1"

Der „DN-1" ist eine Anti-Marine-Einheit zum Schutz der Küsten und Einrichtungen. Er feuert die Standard-"Angler"-Torpedos ab, die von fast allen Anti-Marine-Einheiten der UEF eingesetzt werden. Der DN-1 kann nur im Wasser gebaut werden.

Mauerabschnitt

Diese Mauern, gebaut aus Kalzikret, einer hochentwickelten Betonmischung, dienen dazu, den Feind zu blockieren, und bieten Schutz vor direktem Feuer.

Tech-2-Punktverteidigung „Triad"

Der „Triad" ist eine starke und entscheidende Basisverteidigung. Dank der drei schweren Gauss-Kanonen hat er eine gute Reichweite und eine hohe Feuergeschwindigkeit. Der Triad zerfetzt jede feindliche Einheit, die in seine Reichweite kommt.

Tech-2-Flak-Kanone „Luftsäuberer"

Die Luftsäuberungs-Artillerie-Flak-Kanone ist mächtiger als das leichte Luftabwehr-Maschinengewehr. Sie ist entscheidend für die Luftabwehrbemühungen der UEF. Wenn sie im Wasser gebaut wird, schwimmt sie auf einer Plattform.

Tech-2 Taktische Raketenabwehr „Buzzkill"

Der „Buzzkill" hat sechs rotierende Läufe, die bis zu 12000 Schuss pro Minute abgeben können. Durch eine hochentwickelte Software kann der Buzzkill Raketen mit erstaunlicher Geschwindigkeit und Präzision zerstören.

Tech-2-Torpedowerfer „Tsunami“

Der „Tsunami“ ist die Spitze der Marineverteidigung der UEF und feuert Salven von vier „Angler“-Torpedos ab. Der Tsunami kann nur im Wasser gebaut werden.

Tech-2-Schildgenerator „SD - Puls“

Der „Puls“ nutzt die neueste Militärtechnologie der UEF, den Impulsschildgenerator. Dieser Schildgenerator kann zu einer Tech-3-Version aufgerüstet werden und bietet dann Schutz für ein größeres Gebiet.

Tech-3-Luftabwehr-SAM-Werfer „Flayer“

Das SAM-System des „Flayer“ ist unglaublich wirkungsvoll gegen feindliche Flugzeuge. Im Wasser wird der Flayer auf einer schwimmenden Plattform gebaut.

Tech-2-Artillerieinstallation „Klink Hammer“

Das stationäre Unterstützungsbauwerk bringt der Artilleriestellung eine größere Reichweite als ihr mobiles Gegenstück. Es ist viel zweckmäßiger bei Zielen, die sich langsam bewegen oder stationär sind.

Tech-2 Taktischer Raketenwerfer „Aloha“

Der „Aloha“ schießt Langstreckenraketen mit tödlicher Präzision. Jede Rakete wird vom Raketenwerfer hergestellt. Diese Einheit muss angewiesen werden, ihre Raketen zu bauen.

Tech-2-Startplattform „Auftanken & Reparieren“

Die Startplattform (ASP) ist eine vollständige Auftank- und Reparatur-Plattform, die konstruiert wurde, um die Reichweite von Flugzeugen zu erhöhen.

Tech-3 Strategische Raketenabwehr „Nuke Eliminator“

Der „Eliminator“ wurde gebaut, um eingehende strategische Raketen zu zerstören, bevor sie ihr Ziel erreichen. Der Eliminator muss angewiesen werden, seine Verteidigungsraketen zu bauen.

Tech-3 Schwerer Schildgenerator „HSD Puls“

Der „HSD“ ist das Tech-2-Upgrade des Schildgenerators. Er bietet einen größeren und widerstandsfähigeren Schild, seine Betriebskosten sind ebenfalls höher.

Tech-3-Schwere Artillerieinstallation „Duke“

Der „Duke“ ist die größte Standard-Artillerieeinheit der UEF. Er feuert die gleiche Antimaterie-Munition wie die mobile Artillerieeinheit Demolisher, jedoch mit einer viel höheren Reichweite.

Tech-3-Atomraketenwerfer „Stonager“

Der „Stonager“ kann in einer speziell gehärteten Lagerkammer bis zu fünf Atomraketen bauen und aufbewahren. Dieser Einheit muss der Bau von Raketen befohlen werden.

Tech-3-Quantum-Gate

Das Tech-3-Quantum-Gate ruft einen unterstützenden Commander auf das Schlachtfeld.

Tech-4-X Strategische Artillerie „Mavor“

Der „Mavor“ ist die fortschrittlichste strategische Waffe der UEF. Er erreicht auf extreme Entfernung zerstörerische, zielgenaue Feuerkraft. Der Mavor knackt jede Feindposition, unabhängig von der Größe des Schauplatzes.

UEF - BAU

Tech-1-Techniker

Der Techniker ist eine Mehrzweckeinheit, die bauen, reparieren, erobern und zurückgewinnen kann. Der Techniker ist amphibisch und kann sich auf der Wasseroberfläche bewegen, um Marineanlagen zu errichten.

Tech-1-Landfabrik

Die Landfabrik baut die ersten mobilen Einheiten, die nötig sind, einen Krieg zu führen. Die Fabrik ist nur für den Bau von Bodeneinheiten ausgerüstet. Sie kann zu Tech-2 aufgerüstet werden und andere Fabriken unterstützen.

Tech-1-Luftwaffenfabrik
Die Luftwaffenfabrik baut die ersten mobilen Einheiten, die nötig sind, einen Krieg zu führen. Die Fabrik ist nur für den Bau von Lufteinheiten ausgerüstet. Sie kann zu Tech-2 aufgerüstet werden und andere Fabriken unterstützen.

Tech-1-Marinefabrik
Die Marinefabrik baut die ersten mobilen Einheiten, die nötig sind, einen Krieg zu führen. Die Fabrik ist nur für den Bau von Marineeinheiten ausgerüstet. Sie kann zu Tech-2 aufgerüstet werden und andere Fabriken unterstützen.

Tech-2-Techniker
Das ist die aufgerüstete Version des Tech-1-Technikers, die kompliziertere Bauwerke errichten kann. Sie wurde in einer Tech-2-Fabrik geschaffen.

Tech-2-Landfabrik
Das ist das Upgrade der Tech-1-Landfabrik. Die Fabrik kann zu Tech 3 aufgerüstet werden, um so Zugang zu fortschrittlichen Einheitenmodellen zu bekommen. Sie kann andere Fabriken unterstützen.

Tech-2-Luftwaffenfabrik
Das ist das Upgrade der Tech-1-Luftwaffenfabrik. Die Fabrik kann zu Tech 3 aufgerüstet werden, um so Zugang zu fortschrittlichen Einheitenmodellen zu bekommen. Sie kann andere Fabriken unterstützen.

Tech-2-Marinefabrik
Das ist das Upgrade der Tech-1-Marinefabrik. Die Fabrik kann zu Tech 3 aufgerüstet werden, um so Zugang zu fortschrittlichen Einheitenmodellen zu bekommen. Sie kann andere Fabriken unterstützen.

Tech-3-Techniker
Das ist die aufgerüstete Version des Tech-2-Technikers, die die kompliziertesten Bauwerke errichten kann. Der Tech-3-Techniker wurde in einer Tech-3-Fabrik geschaffen.

Tech-3-Landfabrik
Das ist das Upgrade der Tech-2-Landfabrik. Diese Fabrik kann nicht weiter aufgerüstet werden. Sie kann andere Fabriken unterstützen.

Tech-3-Luftwaffenfabrik
Das ist das Upgrade der Tech-2-Luftwaffenfabrik. Diese Fabrik kann nicht weiter aufgerüstet werden. Sie kann andere Fabriken unterstützen.

Tech-3-Marinefabrik
Das ist das Upgrade der Tech-2-Marinefabrik. Diese Fabrik kann nicht weiter aufgerüstet werden. Sie kann andere Fabriken unterstützen.

UEF - RESSOURCEN-MANAGEMENT

Tech-1-Energiegenerator
Der Energiegenerator ist eine billige und solide Energiequelle. Er kann mit anderen Bauwerken verbunden werden, um die Betriebskosten des angeschlossenen Gebäudes ein wenig zu senken.

Tech-1-Kohlenwasserstoff-Energiekraftwerk „HCPP - X1000"
Vorkommen von hydrokarbonhaltigen natürlichen Ressourcen sind heute noch eine praktikable Energieform. Der „HCPP" ist effizienter als ein Standard-Energiegenerator.

Tech-1-Energiespeicher
Die Energiespeichereinheit (ESU) erhöht die maximale Energiekapazität der Ökonomie eines Commanders. Die ESU gibt die Energie für den Bau oder Betrieb von Vitalstrukturen oder Einheiten ab. Beim Bau neben Generatoren gibt es einen Bonus.

Tech-1-Masseextraktor
Masse ist im Ewigen Krieg eine wichtige Ressource. Sie wird durch Masseextraktoren gefördert. Der Masseextraktor kann zu einer effizienteren Version aufgerüstet werden: der Massepumpe.

Tech-1-Massefabrikator

Der Massefabrikator ist ein geniales System, Energie in brauchbare Masse umzuwandeln. Der Energieverbrauch ist immens, daher ist sein Einsatz nur sinnvoll, wenn wenig oder gar keine Masse zur Verfügung steht.

Tech-1-Massespeicher

Die Massespeichereinheit (MSU) erhöht die maximale Massekapazität der Ökonomie eines Commanders. Die MSU gibt die Masse für den Bau oder Betrieb von Vitalstrukturen oder Einheiten ab. Wird sie in der Nähe von Extraktoren und Fabrikatoren gebaut, sorgt sie für einen Bonus.

Tech-2-Energiegenerator „EG - 200 Fusionsreaktor"

Die Produktionskosten für das Upgrade des Energiegenerators (Tech 2) sind hoch. Wenn Bauwerke in der Nähe eines Tech-2-Generators errichtet werden, wird ihre Betriebseffektivität erhöht.

Tech-2-Masseextraktor „Massepumpe"

Die „Massepumpe" wird aus dem Masseextraktor entwickelt oder von einem Tech-2-Techniker gebaut. Diese Version ist teurer in der Erhaltung, bietet aber eine viel schnellere Massegewinnung.

Tech-3-Energiegenerator „EG-900 Fusionsreaktorreihe"

Die „Fusionsreaktoren" sind die beste Energieversorgung an der Front. Die Effizienz eines neben einem Fusionsreaktor errichteten Bauwerks wird erhöht.

Tech-3-Masseextraktor „Massepumpe 3"

Die „Massepumpe 3" wird aus der Massepumpe 2 entwickelt oder von einem Tech-3-Techniker gebaut. Diese Version ist teurer im Unterhalt, bietet aber eine viel schnellere Massegewinnung.

Tech-3-Massefabrikator

Die Massefabrikationseinrichtung produziert eine große Menge Masse bei einem exorbitant hohen Energieverbrauch. Nur eine Infrastruktur, die über enorme Mengen Energie verfügt, kann so eine Einrichtung betreiben.

UEF - AUFKLÄRUNG

Tech-1-Radarsystem „SA1 - 1000"

Die Standard-Radarinstallation der UEF ist ein effektives Mittel, um ein Gebiet nach unerlaubten Eindringlingen abzusuchen. Die leichte Version hat begrenzte Reichweite und Panzerung, kann aber aufgerüstet werden.

Tech-1-Sonarsystem „SP1 – 1000"

Die Sonaranlage der UEF ist seinem Pendant, dem Radar, sehr ähnlich. Der „SP1" erledigt seine Arbeit als billiger Kurzstrecken-Erkennungsmechanismus gut. Das SP1-Sensorpaket kann aufgerüstet werden.

Tech-2-Radarsystem „SA2 – 2000"

Das „SA2" ist das Langstreckenäquivalent des leichten Radarsystems. Die Tech-2-Radarinstallation kann zum Tech-3-Omni-Sensor aufgerüstet werden.

Tech-2-Sonarsystem „SP2 – 2000"

Das „SP2" ist das Langstreckenäquivalent des leichten Sonarsystems. Diese Tech-2-Sonarinstallation kann aus der Tech-1-Version entwickelt und zu einer mobilen Variante gemacht werden.

Tech-2-Tarnfeldgenerator

Der Tarnfeldgenerator deckt einen bestimmten Bereich mit einem fortschrittlichen Radar-Tarnfeld ab.

Tech-3-Sonarsystem „SP3"

Das „SP3" ist das mobile Pendant zum Langstreckensonarsystem. Zusätzlich zu einer überragenden Sonarreichweite und Mobilität verfügt das SP3 über einen unten angebrachten Torpedoturm.

Tech-3-Omni-Sensorenreihe „SA3 - Omni"

Die Omni-Sensorenreihe ist das ultimative Mittel im Nachrichtendienst. Zusätzlich zu ihrer langen Reichweite können Tarnfelder und andere Verdunkelungstechnologien ausgeschaltet werden.

NATION DER CYBRANS

Die Nation der Cybrans entstammt aus dem ursprünglichen Erdenimperium. 2592 erschuf Dr. Gustaf Brackman, unerreichtes Genie der Kybernetik, das erste Mensch/KI-Wesen, das unter dem Namen Symbiont bekannt wurde. Nach anfänglichen Tests wurden Freiwillige angeworben.

Während der nächsten Jahrzehnte nahmen Tausende an diesem Programm teil. Die Symbionten erhielten Schlüsselrollen in der galaktischen Infrastruktur. Mit der Zeit gewöhnte sich das Erdenimperium an die schnelle KI-unterstützte Denkweise der Symbionten und deren Fähigkeit, komplexe Vorgänge schnell und einfach ausführen zu können.

Was die Öffentlichkeit und die Symbionten jedoch nicht wussten, Brackman hatte auf Druck der Regierung ein Loyalitätsprogramm in das KI-System jedes Symbionten integriert. Sollte bei der KI ein Problem auftreten, würde das Loyalitätsprogramm aktiviert und der Symbiont wäre unter Kontrolle des Erdenimperiums.

Kurze Zeit später zogen Brackman und ein großer Teil seiner Symbionten-„Kinder" in ein neu kolonisiertes System am Rand der Galaxie. Während der nächsten Jahre gedieh Brackmans Kolonie prächtig und erzielte beträchtliche Einnahmen aus dem Export von Technologie. Schließlich erkannten Brackman und seine Symbionten, dass ihnen das Erdenimperium im Weg stand; um wirklich erfolgreich zu sein, müssten die Symbionten selbst die Führung übernehmen.

Brackman stellte beim Imperium persönlich einen Unabhängigkeitsantrag, der seine Kolonie zwar weiterhin als Teil der galaktischen Gesellschaft anerkannte, sie jedoch von den Fesseln des trägen, fleischlichen Verstands ihrer Aufpasser befreien sollte. Der Antrag wurde vom Imperium entschieden abgelehnt, da er als offene Revolte angesehen wurde. Stattdessen erklärte das Imperium, dass eine Besatzungsarmee dorthin geschickt werden sollte.

Brackman kündigte den Widerstand gegen eine solche Invasionsflotte an. Die Symbionten waren mit dem Ziel erschaffen worden, den natürlichen Menschen überlegen zu sein, und offenbar galten sie jetzt als untergeordnet – nicht als Menschen, sondern als Sklaven. Brackman erklärte den Planeten zu einer freien Welt für sich und seine Schöpfung, und er taufte sein Volk auf den Namen Cybrans.

Als die Besatzungsmacht eintraf, leisteten die Symbionten aktiven Widerstand. Daraufhin befahl das Erdenimperium seinen Truppen, die Symbionten zu vernichten. So kam es zum Aufstand der Symbionten der gesamten Galaxie.

Das Imperium rief sofort den Notstand aus und aktivierte – hinter dem Rücken der breiten Bevölkerung – das Loyalitätsprogramm, das Brackman in jede KI integriert hatte. Wirkungsvoll „zähmte" dieses Programm daraufhin das gesamte Volk der Symbionten, nahm ihnen ihren freien Willen und verwandelte sie in unterwürfige und gehorsame Bürger, die ihre komplexen Aufgaben nun ohne das Risiko einer Rebellion oder eines Aufstands fortsetzten.

Wenige Menschen bemerkten die plötzliche Veränderung im Verhalten der Symbionten, da die Propaganda des Erdenimperiums Brackman als Sündenbock darstellte. Das Erdenimperium klagte Brackman an, durch das künstliche Aufhetzen der Symbionten erst die Gewaltwelle ausgelöst zu haben.

Daraufhin deaktivierte Brackman das Loyalitätsprogramm der Symbionten in seiner Kolonie, und sie flohen in den äußersten Weltraum. Jetzt nennen sie sich Cybrans. Brackman lebt im Verborgenen, sein Leben wurde mit Cybran-Technologie verlängert. Er musste jedoch für dieses lange Leben mit dem Verlust seines physischen Daseins bezahlen. Sein Ziel und das der Nation der Cybrans ist dasselbe geblieben – Freiheit für alle Cybrans und Überwindung der Unterdrückung durch die UEF, die versucht, ihrer Existenz ein Ende zu bereiten.

KULTUR

Die Cybrans haben, ähnlich wie Menschen, vielfältige und zahlreiche Interessen, nur dass sich diese oft um technische Errungenschaften drehen. Die Nation der Cybrans setzt sich aus lose verbundenen „Knoten" von Personen zusammen, und viele Cybrans haben ihre Körper vergrößert, sodass sie eher einer Maschine ähnlich sehen als einem Menschen.

Cybrans fühlen Mitleid für ihre Brüder und Schwestern in Gefangenschaft - eine Einstellung, die von Brackman gefördert wird. Die wichtigste Motivation der Cybrans im Krieg gegen die UEF ist, deren Herrschaft zu bezwingen und so viele versklavte Symbionten wie möglich zu befreien.

Aufgrund ihrer Ursprünge haben die Cybrans eine gemeinsame Vision: Freiheit und Autonomie mithilfe von Technologie zu erreichen. Sie besitzen eine technologische Begabung und ein tiefes, fast familiäres Verständnis für KI.

MILITÄR

Die Cybran-Armee besteht aus Guerillakämpfern, Attentätern, Piraten und Gaunern, die sich in der Dunkelheit verstecken. Sie warten zuerst auf einen günstigen Moment und starten dann kleine chirurgische Angriffe, die ihre Feinde empfindlich schwächen. Die meisten der einzelnen ‚Knoten' sind von Natur aus eine Gegenkultur, sodass es nicht selten zu einem Krieg zwischen den Knoten kommt. Wenn ihnen jedoch die weitaus größere Gefahr der United-Earth-Federation bzw. der Aeon-Erleuchteten droht, halten sie zusammen.

HAUPTCHARAKTERE DER CYBRANS

Name: Dr. Gustaf Brackman
Rang: Anführer der Nation der Cybrans
Alter: 1,048
Fraktion: Nation der Cybrans

Dr. Gustaf Brackman ist zweifelsohne einer der brillantesten Köpfe, die es jemals gab. Er erschuf das Symbionten-„Verschmelzungsverfahren", bei dem eine KI mit einem menschlichen Wirt verschmolzen wird. Seine Erfindung macht ihn buchstäblich UND symbolisch zum „Vater" der Nation der Cybrans.
Militärberichte und operative Ausgaben belegen eindeutig, dass Dr. Brackman einer der größten Feinde der UEF ist; es wurden schon zahllose Anschläge auf ihn gerichtet. Dennoch geht aus den historischen Daten, die aus Zeiten vor der Entstehung der Nation der Cybrans stammen, hervor, dass Brackman einst eines der Lieblingskinder des Erdenimperiums war. Brackmans „Verschmelzungsverfahren" versprach einen neuen Schritt in der menschlichen Evolution und sollte einst der Schlüssel zum Wachstum des Erdenimperiums sein. Als man ihn jedoch dazu zwang, das Loyalitätsprogramm in den Symbionten zu installieren, protestierte er zuerst auf offiziellem Wege und später mittels offenen Widerstands.

Brackmans aktueller Verbleib ist unbekannt. Bekannt ist nur, dass nach der offenen Rebellion gegen das Erdenimperium Brackman und seine Symbionten-„Kinder“ (jetzt Cybrans genannt) in die entlegenen Gebiete des erforschten Weltraums geflohen sind.
Von dort aus bildete Brackman den ersten Cybran-Knoten, aus dem sich schließlich die Nation der Cybrans entwickelte. Brackmans Krankenakten sind komplex verschlüsselt, aber es ist bekannt, dass er über 1000 Jahre alt ist und ihn die hoch entwickelte kybernetische Technologie und Hardware am Leben hält.
Dr. Brackman ist weiterhin Anführer der Nation der Cybrans und widmet sein Dasein der Forschung nach neuen Methoden, die Sicherheit seiner Leute zu gewährleisten und diejenigen Symbionten zu befreien, die sich immer noch in der Gewalt der UEF befinden.

Name: Ivanna Dostya
Rang: Elite-Commander
Alter: 37

Alle Akten, die das Leben von Ivanna Dostya vor ihrem 18. Lebensjahr betreffen, sind unvollständig. Vor dieser Zeit lebte sie auf der Erde und ihr KI-Loyalitätsprogramm war bereits vollständig initialisiert. Der früheste Datenstrom, in dem Dostya genannt wird, ist eine einzige Zeile, die ihre Rettung durch die Elitekommandos der Nation der Cybrans erwähnt. Weitere Datenströme tauchen nach Dostyas Aufnahme in die Armee der Cybrans auf. Aufzeichnungen weisen darauf hin, dass Dostyas rascher militärischer Aufstieg mit ihrem wachsenden Ansehen als raffinierte und brillante Kämpferin auf dem Schlachtfeld zusammenhängt. Sie erhielt viele ihrer zahlreichen Auszeichnungen für ihre mysteriöse Fähigkeit, Feinde unter den widrigsten Umständen zu besiegen. Sie gehört zu den erfolgreichsten Commandern der Nation der Cybrans aller Zeiten.
Dostyas aktueller Rang ist der eines Elite-Commanders. Außerdem fungiert sie als Brackmans persönlicher Militärattaché. Dienstberichte aus den Militäranlagen der Cybrans weisen darauf hin, dass sie sehr selten persönlich auf dem Schlachtfeld zu finden ist; sie kontrolliert ihre Streitkräfte von einem Kommandoposten aus.

CYBRANS - EINHEITEN & BAUWERKE

Tech-3 Unterstützender Commander — Unterstützende Kommandoeinheit

Diese Einheit kann jede Einheit oder jedes Gebäude reparieren oder wieder aufbauen. Sie repariert sich selbst und kann große Wassermassen durchqueren. Der unterstützende Commander kommt durch ein Quantum-Gate.

Tech-1-Aufklärer — „Mole“

Der „Mole“ verzichtet auf Waffen, um Platz für ein Tarnfeld zu schaffen, das ihn für Radar unsichtbar macht. Das Tarnfeld wirkt jedoch nicht bei Sichtkontakt.

Tech-1 Leichter Angriffsbot — „Hunter“

Der „Hunter“ ist ein schneller Anschlagsbot, der dazu dient, in Gruppen zu arbeiten. Er ist zwar leicht gepanzert und richtet nur mäßige Schäden an, aber seine relativ geringen Anschaffungskosten gestatten es, schnell viele davon zu bauen und sie als Unterstützung oder leichte Einsatzstreitkraft einzusetzen.

Tech-1 Schwerer Angriffsbot — „Mantis“

Mit einer schweren Laserautomatikwaffe in jedem Arm kann der „Mantis“ ein eindrucksvolles Feuerwerk entfachen. Ihm kann befohlen werden, sich selbst oder andere Einheiten zu reparieren.

Tech-1 Mobile Artillerie — „Medusa“

Die „Medusa“ feuert kleine EMP-Granaten, die leichte Einheiten zerstören und größeren Einheiten ernsthaften Schaden zufügen.

Tech-1 Mobile Luftabwehrwaffe — „Sky Slammer“

Der „Sky Slammer“ beinhaltet ein neues Nanopfeilsystem, das kleine raketen-angetriebene Pfeile abfeuert, die über außergewöhnliche Geschwindigkeit und Zielsuchfähigkeiten verfügen.

Tech-2 Schwerer Panzer — „Rhino“

Der „Rhino“ ist der Favorit von vielen Commandern der Cybrans. Seine Doppelpartikelkanone hat eine gewaltige Schlagkraft und macht ihn zu einem Frontangreifer.

Tech-2-Amphibienpanzer — „Wagner“

Wenn der „Wagner“ aufgetaucht ist, nutzt er einen schweren Elektronenwerfer. Abgetaucht rekonfiguriert er seinen Werfer, um Torpedos abzufeuern.

Tech-2 Mobiler Raketenwerfer — „Viper“

Die „Viper“ ist das Upgrade der Medusa. Die EMP-Granaten werden durch das Loa-Raketensystem ersetzt; hierbei teilen sich die Raketen, wenn sie vom Feind getroffen werden. Darüber hinaus verfügt die Viper über außerordentliche Panzerungs- und Bedieneigenschaften.

Tech-2 Mobile Luftabwehr-Flakartillerie — „Banger“

Der „Banger“ feuert eine Munition ab, die in einem kleinen Bereich einen elektromagnetischen Sturm auslöst. Das beschädigt die Elektronik des Gegners, verursacht Ausfälle der feindlichen Systeme und zerstört die Einheit.

Tech-2 Mobiles Tarnfeldsystem „Deceiver“

Wenn das mobile Tarnsystem aktiv ist, werden Radarsignale gedämpft. Einheiten, die mit dem „Deceiver“ verbunden sind, tauchen so nicht auf den feindlichen Radars auf. Optische Sensoren sind davon jedoch nicht betroffen.

Tech-3-Angriffs- und Belagerungsbot „Loyalist“

Der „Loyalist“ ist die schwerste konventionelle Direktfeuerwaffe der Cybrans. Er besitzt einen Disintegratorpulslaser als Hauptwaffe, und setzt einen schweren Elektronenwerfer gegen leichtere Kräfte ein.

Tech-3 Schwere mobile Artillerie „Trebuchet“

Der „Trebuchet“ ist eine der größten Waffen im Arsenal der Cybrans. Bevor er feuern kann, muss er seine Stabilisatorarme ausfahren. Er kann nicht schießen, wenn er in Bewegung ist.

Tech-4-X Spinnenbot „Monkeylord“

Der „Monkeylord“ ist ein landgestützter Lastzug. Sein Tarnfeld benötigt eine enorme Menge Energie, und sein schwerer Mikrowellenlasergenerator beseitigt alle Feinde, die ihm im Weg sind.

Tech-1-Luftaufklärer „Flying Eyes“

Der Luftaufklärer der Cybrans ist ein älteres Modell und seine Funktionalität ist ziemlich typisch. Er hat einen großen visuellen Radius, eine hohe Geschwindigkeit, keine Bewaffnung und leichte Panzerung.

Tech-1-Abfangjäger „Prowler“

Der „Prowler“ ist ein moderner Luftüberlegenheitsjäger. Seine Autokanone verzichtet auf Durchschlagskraft zugunsten einer hohen Schussfrequenz und Genauigkeit. Er reißt seine Ziele mit hunderten von Schüssen buchstäblich in Stücke.

Tech-1-Angriffsbomber „Zeus“

Der „Zeus“ hat eine große Schlagkraft. Er verfügt über eine Bombe, die kurz vor dem Einschlag detoniert und so eine mächtige Explosionswirkung erreicht. Außerdem wird das Gebiet einer konzentrierten Strahlendosis ausgesetzt.

Tech-1 Leichter Lufttransporter „Skyhook“

Dieser kleine Transporter dient dazu, eine kleine Einsatztruppe aus Bots und/oder Panzern zu transportieren. Er ist sehr schnell, verfügt aber nicht über die Frachtkapazität, Panzerung und Bewaffnung seines schweren Gegenstücks.

Tech-2-Kanonenboot „Renegade“

Der „Renegade“ ist ein schnelles Kanonenboot, das zur Bodenunterstützung entworfen wurde. Die Zwillingsraketenrohre schießen Raketen auf Bodenziele ab.

Tech-2-Torpedobomber „Cormorant“

Der „Cormorant“ wirft Torpedos ab, die Schiffen und Marinebauwerken schweren Schaden zufügen.

Tech-2-Lufttransporter „Dragon Fly“

Der „Dragon Fly“ kann ohne Probleme eine kleine Gruppe von Bots oder Fahrzeugen transportieren. Seine einzelne Autokanone ermöglicht ihm, sich gegen Luftangriffe zu verteidigen, während seine EMP-Kanone Ziele für eine kurze Zeit lähmen kann.

Tech-3-Spionageflugzeug „Spook“

Der „Spook“ setzt einen Schallresonanzscanner ein, der in der Lage ist, die Lücke zwischen konventionellem Radar und Sonar zu schließen. Darüber hinaus kann der Spook im Tarnmodus fliegen.

Tech-3-Luftüberlegenheitsjäger „Gemini“

Der „Gemini“ verfügt über ein Nanite-Raketensystem, das Salven kleiner Raketen abfeuert, um die Treffermöglichkeit zu erhöhen. Er verfügt über eine bessere Panzerung als der Prowler, aber er ist immer noch eine relativ leichte Einheit.

Tech-3-Strategischer Bomber „Revenant“

Die Protonenbombe des „Revenant“ richtet erheblichen Schaden an und strahlt nach außen hin. Zusätzlich verfügt der Revenant über eine hinten befestigte Flak-Kanone und ein Tarnfeld.

Tech-4-X-Kanonenboot „Soul Ripper“

Der „Soul Ripper“ liefert massive Feuerkraft und Luftabsicherung an der Front. Dieses Kanonenboot strotzt vor Waffen, einschließlich eines Paares schwerer Iridiumraketen-Halterungen.

Tech-1-Fregatte „Trident“-Klasse

Das „Trident“ dient als schwer bewaffnete, mobile Radar- und Sonarplattform. Bewaffnet mit einer Protonenkanone und einer Luftabwehrautokanone ist es in der Lage, einfaches, direktes Feuer und Luftabwehrunterstützung zu bieten.

Tech-1-Angriffs-U-Boot „Sliver“

Der „Sliver“, in der 4. Generation eines ehrwürdigen Entwurfs, ist überall in der Galaxie im Dienst. Er glänzt mit einem Nanite-Torpedowerfer und einem auf Deck montierten schweren Laser für Überwasser-Operationen.

Tech-2-Kreuzer „Siren“-Klasse

Der Kreuzer der Cybrans kann vielen Zwecken dienen, aber primär ist er eine Luftabwehr- und Kurzstreckenraketen-Plattform. Der Kreuzer bietet auch die Möglichkeit, Flugzeuge zu reparieren und aufzutanken.

Tech-2-Zerstörer „Salem“-Klasse

Eine einzelne Doppelprotonenkanone macht das direkte Feuerpotenzial des „Salem“ aus. Wenn er auf Land stößt, fährt der Zerstörer zusätzliche Beine aus, sodass er sich -wenn auch sehr langsam- auf dem Land fortbewegen kann.

Tech-3-Schlachtschiff „Galaxie“-Klasse

Das Schlachtschiff der Galaxieklasse ist komplett mit Waffen beladen. Seine Hauptaufgabe als Beschuss- und Bombardement-Schiff wird von seinen sechs Protonenkanonen abgedeckt.

Tech-3-Flugzeugträger „Kommando“-Klasse

Die Kommandoklasse unterstützt eine ganze Batterie leichter Luftabwehr-Autokanonen, um ihre Flugzeuge zu schützen. Ein einzelnes Raketenabwehrgeschütz, der „Zapper“, schützt die Ladung vor anfliegenden Raketen.

Tech-3 Strategisches Raketen-U-Boot „Plan B“

Eine besondere interne Fertigungsbucht erlaubt dem „Plan B“, bis zu drei Sprengköpfe zu bauen und zu lagern, die konstruiert sind, um Streitkräfte auf strategischer Ebene zu dezimieren.

Tech-1-Geschützturm

Die Tech-1-Punktverteidigung ist die Standard-Bodenverteidigung für zivile und sekundäre militärische Außenposten. Sie verfügt über eine schwere automatische Laserkanone, die eine weiträumige Verteidigung ermöglicht, ohne die lokale Wirtschaft zu schwächen.

Tech-1-Luftabwehrgeschütz „Tracer“

Der „Tracer“ setzt statt eines direkten Lasers die Standard-Luftabwehr-Autokanone der Cybrans ein. Wenn der Tracer im Wasser gebaut wird, ist er mit einer schwimmenden Plattform ausgestattet.

Tech-1-Torpedowerfer „Scuttle“

Die Autokanone, ein umgearbeiteter Geschützturm, wurde durch ein Nanite-Torpedorohr ersetzt und mit einer schwimmenden Plattform ausgestattet. Der „Scuttle“ feuert die Standard-Nanite-Torpedos der Cybrans.

Tech-1-Mauerelement

Wie die anderen Fraktionen setzen auch die Cybrans modulare Mauerteile ein, um ihre Bauwerke gegen ungewolltes Eindringen und direktes Feuer zu schützen.

Tech-2-Punktverteidigung „Cerebus“

Der „Cerebus“ ist das Upgrade des Standard-Geschützturms. Er ist mit drei vertikal gestapelten Partikelkanonen ausgestattet.

Tech-2-Luftabwehr-Flakartillerie „Burst Master“

Dieser robuste Turm verfügt über die gleiche Waffe wie der Banger, eine mobile Luftabwehreinheit. Diese Waffe beschädigt Elektronik und sorgt so für Ausfälle der feindlichen Systeme und Zerstörung der Einheit.

Tech-2 Taktische Raketenabwehr „Zapper"

Dieses Raketenabwehrsystem besitzt eine extrem schnelle Zielerfassung, schnell genug, um eingehende Raketen zur Explosion zu bringen. Wenn es im Wasser errichtet wird, schwimmt es auf einer Plattform.

Tech-2 Schwerer Torpedowerfer

Der schwere Torpedowerfer benutzt die gleichen Nanite-Torpedos wie die Tech-1-Version, doch er kann mehrere Torpedos schnell hintereinander abfeuern, bis das Ziel zerstört ist.

Tech-2-Schildgenerator „ED1"

Das „ED1" blockiert eingehende Projektile und feindliche Signaturen. Dieser Schildgenerator kann viermal aufgerüstet werden. Bei jedem Upgrade werden die Betriebskosten, der Radius und die Stärke des Schildes größer.

Tech-2 Schwere Artillerie-Kanone „Gunther"

Der „Gunther" steht auf einer extrem stabilen Plattform, um Vibrationen und Rückschlag zu minimieren und der Waffe schnelles und effizientes Feuern zu ermöglichen. Der Gunther schießt mit einer einzigartigen Molekular-resonanz-Munition.

Tech-2 Taktischer Raketenwerfer „TML-4"

Dieser taktische Raketenwerfer setzt ein Loa-Raketensystem ein. Fünf Raketen können in individuellen Abschussvorrichtungen gelagert werden. Der Einheit muss der Bau von Raketen befohlen werden.

Tech-2-Start- und Landeeinrichtung

Die Start- und Landeeinrichtung ist in der Lage, aufzutanken und instandzusetzen. Diese Plattform wurde entworfen, um die Reichweite von Flugzeugen zu steigern.

Tech-3-Luftabwehr-System SAM „Myrmidon"

Der „Myrmidon" verlässt sich darauf, mit seinen acht Nanite-Raketensystemen schnell und oft zu treffen. Er feuert einen unablässigen Strahl von Raketen ab, bis das Ziel zerstört ist.

Tech-3 Strategische Raketenabwehr „Guardian"

Der „Guardian" wurde entwickelt, eingehende strategische Raketen auszuschalten, bevor sie das Ziel erreichen. Dem Guardian muss der Bau seiner defensiven Raketen befohlen werden.

Tech-3-Artilleriestellung „Disruptor"

Der „Disruptor" ist die größte Waffe im Arsenal der Cybrans. Er kann unglaublich weit und effektiv feuern. Die einzige Einheit der Cybrans mit größerer Reichweite ist der strategische Raketenwerfer.

Tech-3 Strategischer Raketenwerfer „Liberator"

Eine interne Fertigungsbucht ermöglicht es diesem Raketenwerfer, bis zu fünf Sprengköpfe zu bauen und zu lagern. Der „Liberator" wurde entwickelt, um Streitkräfte auf strategischer Ebene zu dezimieren. Dieser Einheit muss der Bau von Raketen befohlen werden.

Tech-3-Quantum-Gate-Knoten „Summoner"

Der „Summoner" kann einen Sub-Commander zum Schlachtfeld abberufen.

Tech-4-X-Schnellfeuerartillerie „Scathis"

Die „Scathis"-Schnellfeuerartillerie benutzt ein Hitzeverteilungssystem, das ihr ermöglicht, die leistungsfähigste Artilleriemunition des Militärs schnell abzufeuern. Das einzige Limit der Schussfrequenz ist der Energieverbrauch.

CYBRANS - BAU

Tech-1-Techniker

Der Techniker ist eine Mehrzweckeinheit, die bauen, reparieren, erobern und zurückgewinnen kann. Der Techniker ist amphibisch und kann sich auf der Wasseroberfläche bewegen, um Marineanlagen zu errichten.

Tech-1-Landfabrik

Die Landfabrik baut die ersten mobilen Einheiten, die nötig sind, einen Krieg zu führen. Die Fabrik ist nur für den Bau von Bodeneinheiten ausgerüstet. Sie kann zu Tech 2 aufgerüstet werden und andere Fabriken unterstützen.

Tech-1-Luftwaffenfabrik

Die Luftwaffenfabrik baut die ersten mobilen Einheiten, die nötig sind, einen Krieg zu führen. Die Fabrik ist nur für den Bau von Lufteinheiten ausgerüstet. Sie kann zu Tech 2 aufgerüstet werden und andere Fabriken unterstützen.

Tech-1-Marinefabrik

Die Marinefabrik baut die ersten mobilen Einheiten, die nötig sind, einen Krieg zu führen. Die Fabrik ist nur für den Bau von Marineeinheiten ausgerüstet. Sie kann zu Tech 2 aufgerüstet werden und andere Fabriken unterstützen.

Tech-2-Techniker

Das ist die aufgerüstete Version des Tech-1-Technikers, die kompliziertere Bauwerke errichten kann. Der Tech-2-Techniker wird in einer Tech-2-Fabrik gebaut.

Tech-2-Landfabrik

Das ist das Upgrade der Tech-1-Landfabrik. Die Fabrik kann zu Tech 3 aufgerüstet werden, um so Zugang zu fortschrittlichen Einheitenmodellen zu bekommen. Sie kann andere Fabriken unterstützen.

Tech-2-Luftwaffenfabrik

Das ist das Upgrade der Tech-1-Luftwaffenfabrik. Die Fabrik kann zu Tech 3 aufgerüstet werden, um so Zugang zu fortschrittlichen Einheitenmodellen zu bekommen. Sie kann andere Fabriken unterstützen.

Tech-2-Marinefabrik

Das ist das Upgrade der Tech-1-Marinefabrik. Die Fabrik kann zu Tech 3 aufgerüstet werden, um so Zugang zu fortschrittlichen Einheitenmodellen zu bekommen. Sie kann andere Fabriken unterstützen.

Tech-3-Techniker

Das ist die aufgerüstete Version des Tech-2-Technikers, die kompliziertere Bauwerke errichten kann. Der Tech-3-Techniker wird in einer Tech-3-Fabrik gebaut.

Tech-3-Landfabrik

Das ist das Upgrade der Tech-2-Landfabrik. Diese Fabrik kann nicht weiter aufgerüstet werden. Sie kann andere Fabriken unterstützen.

Tech-3-Luftwaffenfabrik

Das ist das Upgrade der Tech-2-Luftwaffenfabrik. Diese Fabrik kann nicht weiter aufgerüstet werden. Sie kann andere Fabriken unterstützen.

Tech-3-Marinefabrik

Das ist das Upgrade der Tech-2-Marinefabrik. Diese Fabrik kann nicht weiter aufgerüstet werden. Sie kann andere Fabriken unterstützen.

RESSOURCEN-MANAGEMENT DER CYBRANS

Tech-1-Energiegenerator

Der Energiegenerator ist eine billige und solide Energiequelle. Er kann mit anderen Bauwerken verbunden werden, um die Betriebskosten des angeschlossenen Gebäudes ein wenig zu senken.

Tech-1-Kohlenwasserstoff-Energiekraftwerk

Vorkommen von Hydrokarbon bleiben bis heute eine praktikable Form von Energie. Dieses Energiekraftwerk ist effizienter als ein Standard Energiegenerator.

Tech-1-Energiespeicher

Die Energiespeichereinheit (ESU) erhöht die maximale Energiekapazität der Ökonomie eines Commanders. Die ESU gibt die Energie für den Bau oder Betrieb von Vitalstrukturen oder Einheiten ab. Beim Bau neben Generatoren gibt es einen Bonus.

Tech-1-Masseextraktor

Masse ist im Ewigen Krieg eine wichtige Ressource. Sie wird durch Masseextraktoren gefördert. Der Tech-1-Extraktor kann zu einer Tech-2-Version aufgerüstet werden.

Tech-1-Massefabrikator

Der Massefabrikator ist ein geniales System, Energie in brauchbare Masse umzuwandeln. Der Energieverbrauch ist immens, daher ist sein Einsatz nur sinnvoll, wenn wenig oder gar keine Masse zur Verfügung steht.

Tech-1-Massespeicher

Die Massespeichereinheit (MSU) erhöht die maximale Massekapazität der Ökonomie eines Commanders. Die MSU gibt die Masse für den Bau oder Betrieb von Vitalstrukturen oder Einheiten ab. In der Nähe von Extraktoren und Fabrikatoren gebaut, sorgt sie für einen Bonus.

Tech-2-Energiegenerator

Die Produktionskosten für das Upgrade des Energiegenerators (Tech 2) sind hoch. Wenn Bauwerke in der Nähe eines Tech-2-Generators errichtet werden, wird ihre Betriebseffektivität erhöht.

Tech-2-Masseextraktor

Der Tech-2-Extraktor wird aus dem Masseextraktor weiterentwickelt oder von einem Tech-2-Techniker gebaut. Diese Version hat höhere Betriebskosten, bietet aber eine wesentlich schnellere Massegewinnung.

Tech-3-Energiegenerator „Ionenreaktor"

Der „Ionenreaktor" ist die beste erhältliche Energieversorgung an der Front. Die Effizienz eines neben einem Ionengenerator errichteten Bauwerks wird erhöht.

Tech-3-Masseextraktor

Der Tech-3-Extraktor wird aus dem Tech-2-Extraktor weiterentwickelt oder von einem Tech-3-Techniker gebaut. Diese Version hat höhere Betriebskosten, bietet aber eine wesentlich schnellere Massegewinnung.

Tech-3-Massefabrikator

Die Massefabrikationseinrichtung produziert eine große Menge Masse bei einem exorbitant hohen Energieverbrauch. Nur eine Infrastruktur, die über enorme Mengen Energie verfügt, kann so eine Einrichtung betreiben.

AUFKLÄRUNG DER CYBRANS

Tech-1-Radarsystem „Magno"

Das einfache Radar der Cybrans hat eine limitierte Reichweite und Panzerung, ist aber außergewöhnlich preiswert zu bauen. Dieses System kann aufgerüstet werden.

Tech-1-Sonarsystem „Noah"

Die Sonarinstallation der Cybrans ist ihrem Pendant, dem Radar, sehr ähnlich. Die „Noah" erledigt ihre Arbeit als preiswertes Kurzstrecken-erkennungssystem sehr gut. Dieses System kann aufgerüstet werden.

Tech-2-Radarsystem

Das Tech-2-Radar-System ist das Langstreckenäquivalent zum Tech-1-System. Diese Tech-2-Radarinstallation kann aus der Tech-1-Version weiterentwickelt und zu einem Tech-3-Omni-Sensor gemacht werden.

Tech-2-Sonarsystem

Das ist das Langstreckenäquivalent zum Tech-1-Sonarsystem. Diese Tech-2-Sonarinstallation kann aus der Tech-1-Version weiterentwickelt und zu einer mobilen Variante gemacht werden.

Tech-2-Tarnfeldgenerator „Twilight"

Wenn dieses Feld aktiv ist, werden alle Einheiten in seinem Radius nicht auf dem Radar erscheinen. Das „Twilight" kann Einheiten jedoch nicht vor optischen Sensoren verbergen.

Tech-3-Sonarplattform

Die Tech-3-Sonarplattform ist ein mobiles Langstreckensonarsystem. Sie ist mit einem Tarnfeldgenerator ausgestattet, der in der Lage ist, Sonarsignale in einem bescheidenen Radius zu verbergen.

Tech-3-Omni-Sensorengruppe „Olympus"

Die Omni-Sensorenreihe ist das ultimative Mittel im Nachrichtendienst. Zusätzlich zu ihrer langen Reichweite kann sie Tarnfelder und andere Verdunkelungstechnologien ausschalten.

AEON-ERLEUCHTETE

Während der zweiten großen Galaxie-Eroberung der Menschheit führte Commander Trent Smith des Erdenimperiums eine Gruppe von Wissenschaftlern und Kolonisten auf Seraphim II, einen Planeten von ungefähr fünffacher Größe wie die Erde. Hier traf die Menschheit zum allerersten Mal auf intelligentes außerirdisches Leben. Commander Smith befolgte die nie zuvor erprobten Protokolle für den Umgang mit intelligenten außererirdischen Spezies und stellte den Planeten unter Quarantäne. Er ließ keinerlei Kommunikation mit der Erde zu, um ihre Position nicht zu verraten.

Laut Smith' Aufzeichnungen befahl er den menschlichen Kolonisten, die sich unter seinem Befehl befanden, den Aliens – die „Seraphim" getauft wurden, da ihr wirklicher Name nicht aussprechbar war - mit Gewalt zu begegnen. Die Ursachen für diese extreme Reaktion sind nicht bekannt.

Die aggressive Reaktion von Smith verhinderte jeglichen echten Austausch zwischen den beiden Spezies. Die Seraphim versuchten einfach, die Menschen, so weit es möglich war, zu meiden. Die Biologin der menschlichen Kolonisten, Dr. Jane Burke, suchte jedoch den Kontakt zu den Seraphim und freundete sich heimlich mit ihnen an. Andere schlossen sich ihr an, und schon bald besuchte eine kleine Gruppe von Menschen die Seraphim und lernte von ihnen.

Die Seraphim lehrten die Menschen Quanten- und Zeitmechanik und machten sie darüber hinaus mit einer Philosophie bekannt, die bis dato unvorstellbar für den menschlichen Verstand gewesen war – einen so weit entwickelten Weg zu Liebe und Frieden, dass sich die Wahrnehmung des gesamten Universums für diese Menschen komplett änderte.

Nachdem Smith von Burkes Kontakten zu den Aliens erfuhr, war er überzeugt davon, dass sie Opfer einer Gehirnwäsche geworden war. Er führte die verbleibenden imperialen Kolonisten in eine brutale und selbstmörderische Kampagne, um sowohl die Aliens als auch Seraphim II zu vernichten. Die UEF-Truppen waren überrascht, trotz der Geschichten über Jahrtausende der Liebe und des Friedens mit einer fremdartigen und doch überlegenen außerirdischen Kriegsmaschinerie konfrontiert zu werden ...

Kurz bevor die Truppen von Smith durch die überlegene Macht und Anzahl der Kriegsmönche der Seraphim endgültig besiegt wurden, erschufen die Wissenschaftler von Smith ein neuartiges Virus, ungleich allem, was auf Seraphim II gefunden worden war. Die Seraphim waren nicht vorbereitet und konnten trotz Dr. Burkes größten Anstrengungen die tödlichen Effekte nur verlangsamen. Da die ganze Atmosphäre flächendeckend kontaminiert war, entging nicht ein Seraphim der Ansteckung.

In den letzten gemeinsamen Tagen von Menschen und Außerirdischen beschlossen die Seraphim, Burke so viel wie möglich über ihren „Weg" beizubringen. In einer dieser Unterrichtsstunden hatte Burke die Vision einer zerstörten Galaxie; ganze Sterne wurden ihrer Ressourcen beraubt und dem Sterben überlassen, Planeten zerstört und mehr Leben sinnlos vergeudet als jemals vorstellbar wäre. In diesem Moment war Burke überzeugt, dass der „Weg" der Seraphim die einzige Möglichkeit war, das Imperium von der Zerstörung der Galaxie abzuhalten.

Über 100 Jahre später und nachdem viele imperiale Sonden und Expeditionen nach Seraphim gescheitert waren, kam eine Nachricht auf der Erde an. Sie war ganz einfach: Die verbliebenen Kolonisten von Seraphim II, die sich mittlerweile Aeon-Erleuchtete nannten, luden das Imperium ein, die Lehren der weisen außerirdischen Kultur und „etwas Wunderbares" zu teilen.

Wie Burkes Visionen vorhergesagt hatten, verweigerte das Imperium eine Antwort und entsandte Militärtruppen, um Seraphim II unter Quarantäne zu stellen. Damit war in den Augen der Aeon das Schicksal des Imperiums als Beschmutzer und Vernichter der Welten besiegelt.

KULTUR

Die Aeon lieben Anmut, Schönheit und esoterischen Frieden. Als vergleichsweise neue Kultur pflegen sie einen mönchhaften, minimalistischen Lebensstil. Der Durchschnittsbürger der Aeon spricht leise, ist bescheiden und innerlich diszipliniert. In einer Bevölkerung mit einem so ausgeprägten gegenseitigen Bewusstsein sind dies auch notwendige Eigenschaften, und die überlieferte Lehre der außerirdischen Bevölkerung weist der „harmonischen Existenz" einen hohen Stellenwert zu.

Ohne die Anleitung der ursprünglichen Seraphim sind die Aeon jedoch nicht in der Lage, dem Weg voll und ganz zu folgen. Als Ergebnis erscheinen die Omen der Zukunft verworren und verwischt. Das Einzige, was sie sicher „wissen", ist, dass die Menschheit sich selbst zerstören wird, wenn sie versagen.

MILITÄR

Die eleganten Formen und Gestalten der Einheiten der Aeon unterstreichen ihre Grundsätze der Reinheit und Schönheit. Unter dem glänzenden Äußeren verbirgt sich jedoch eine grausame Maschinerie der Zerstörung mit Waffen, die aus ihren nahtlosen Hüllen ragen, um den Feind zu vernichten. Diese Zweiteilung von Schönheit und Grausamkeit ist charakteristisch für das gesamte Design.

Militäreinheiten der Aeon sind oft hochspezialisiert auf eine einzige Aufgabe und viele von ihnen nutzen Schalltechnologie, Gravitationswaffen und spezielle Quanteneffekte. Sie setzen Energiefelder als Gegenmaßnahmen ein und machen sich den schwierigen Bereich der Antimaterie-Wissenschaft als Energiequelle nutzbar, um ihre explosiven Eigenschaften zu nutzen. Sie sind auch bekannt für ihre fortgeschrittene Beweglichkeit sogar auf unwegsamstem Gelände.

Die Militärtaktik der Aeon konzentriert sich auf Offensivmanöver, mit denen ganze feindliche Hochburgen so schnell wie möglich überwältigt werden sollen. Unterstützt durch das besondere Design ihrer Einheiten bewegen sie sich schnell und erreichen ihre Ziele mit überraschendem Tempo.

Die Soldaten der Aeon sind asketische Krieger, deren harte Ausbildung und spartanischer Lebensstil sie auf die schwierige Aufgabe vorbereitet haben, die Menschheit restlos aus der Galaxie zu verbannen. Interessanterweise sind die meisten Militärs der Aeon weiblich. Obschon sie Mitleid mit ihren menschlichen Verwandten haben, sind die Aeon überzeugt, dass die anderen Fraktionen noch nicht in der Lage sind, freiwillig einen höheren Lebensweg zu beschreiten. Aus diesem Grund müssen sie „bereinigt" werden.

HAUPTCHARAKTERE DER AEON

Name: Rhianne Burke
Rang: Prinzessin der Aeon-Erleuchteten
Alter: 27

Informationen über Prinzessin Rhianne Burke sind streng geheim. Es ist lediglich bekannt, dass sie in eine Kaste von Sehern geboren wurde und dass ihre Herkunft garantierte, dass sie eine Favoritin für die Übernahme des Throns war. Als die vorherige Prinzessin Miranda Burke sich zurückzog, nahm Prinzessin Rhianne den Thron feierlich ein. Die starke Frau mit unglaublichem Charisma genießt völlige Unterstützung unter den Aeon. Aufgefangene Kommunikationssignale der Aeon scheinen jedoch darauf hinzudeuten, dass Prinzessin Rhianne versucht, die Aeon in eine neue Richtung zu lenken: Ihr Fokus liegt auf der Etablierung eines

dauerhaften Friedens und nicht auf Säuberungsaktionen. Es bleibt abzuwarten, ob hier ein wirklicher Wechsel stattfindet oder ob es sich bloß um Aeon-Propaganda handelt.

Name: Gutachterin Toth
Alter: 72
Fraktion: Aeon-Erleuchtete

Wie bei den meisten Offiziellen der Aeon sind auch Informationen über das Leben von Gutachterin Toth streng geheim. Sogar ihr Vorname ist unbekannt. Aufzeichnungen der Aeon lassen jedoch darauf schließen, dass die Gutachterin die wichtigste Beraterin der Prinzessin ist. Aufgrund Toths Alter kann man annehmen, dass sie bereits für mindestens drei Prinzessinnen als Beraterin fungierte. Viele glauben auch, dass Gutachterin Toth die beiden letzten Prinzessinnen einschließlich der amtierenden Prinzessin Rhianne Burke persönlich ausgewählt hat, aber dies ist unbestätigt.

Name: Jaran Marxon
Rang: Avatar des Krieges
Alter: 51

Avatar des Krieges Marxon ist einer der gefürchtetsten Männer der gesamten Galaxie, denn er hat den höchsten Militärrang der Erleuchteten inne. Es existieren keinerlei Aufzeichnungen über sein Leben, obwohl man glaubt, dass er ursprünglich Theologie studierte, um Priester zu werden. Bekannt ist, dass Marxons Militärlaufbahn ohne Makel ist: Er gewann mehr Schlachten als jeder andere Commander der Aeon. Unbarmherzig und gnadenlos tötet Marxon alle, die ihm im Weg stehen – selbst wenn sie versuchen, sich zu ergeben.

AEON-ERLEUCHTETE - EINHEITEN & BAUWERKE

Tech-3 Unterstützender Commander — Unterstützende Kommandoeinheit

Diese Einheit kann jede Einheit oder jedes Gebäude durchgängig reparieren oder wieder aufbauen. Sie repariert sich selbst und kann große Wassermassen durchqueren. Der Unterstützende Commander kommt durch ein Quantum-Gate.

Tech-1-Landaufklärer — „Spirit"

Der „Spirit" ist durch seine Geschwindigkeit und seine tüchtige Waffe ein guter Aufklärer mit anständiger Feuerkraft.

Tech-1 Leichter Angriffsbot — „Flare"

Diese unglaublich schnellen Bots wurden für reine Zerstörung entwickelt. Der Kurzstrecken-Schallimpuls, der auf beiden Armen montiert ist, feuert fächerförmige Schallwellen, die feste Materie durchdringen und zerstören.

Tech-1 Leichter Panzer — „Aurora"

Die „Aurora" verfügt nur über eine sehr leichte Panzerung, hat aber eine hervorragende Reichweite und kann großen Schaden anrichten. Die anderen Fraktionen haben Glück, dass die Disruptorkanone der Aurora nur eine geringe Schussfrequenz besitzt.

Tech-1 Leichte mobile Artillerie — „Fervor"

Der „Fervor" macht seine Ungenauigkeit dadurch wett, dass er Zielgebiete mit dutzenden von Geschossen überzieht. Die Geschosse haben einen sehr kleinen Wirkungskreis, aber eine hohe Durchschlagskraft.

Tech-1 Mobile Luftabwehrwaffe — „Thistle"

Der „Thistle" besitzt eine Batterie schnell feuernder Schallimpulse. Diese Waffe wurde entwickelt, um leichte Panzerung, wie sie bei Flugzeugen zu finden ist, zu zerstören und kritischen Schaden anzurichten.

Tech-2 Schwerer Panzer — „Obsidian"

Der „Obsidian" setzt eine Quantumkanone ein, eine mächtige, aber langsam schießende Waffe. Alle Obsidians verfügen über einen Tachionenschildgenerator, der, wenn er aktiviert ist, einen Schild um die Einheit generiert.

Tech-2 Mobiler Raketenwerfer — „Evensong"

Der „Evensong" ist auf mittleren Reichweiten sehr effektiv. Er verfügt über ein taktisches „Serpentine"-Raketengestell. Er richtet nur geringen Schaden an und benötigt so mehrere Schüsse, um ein Ziel zu zerstören.

Tech-2 Mobile Luftabwehr-Flakartillerie — „Ascendant"

Der „Ascendant" ist mit einem Temporal-Luftabwehr-Fizzwerfer bewaffnet. Dieses Gerät generiert eine Blase, die den Feind auf einer Quantumebene beschädigt, sodass die Einheit von alleine auseinandergerissen wird.

Tech-2 Mobiler Schildgenerator — „Asylum"

Das „Asylum" setzt eine Kombination von elektromagnetischen und kinetischen Generatoren ein, um einen Schild über ein großes Gebiet zu generieren. Das Asylum wird generell eingesetzt, um Bodenangriffen zusätzlichen Schutz zu bieten.

Tech-3-Angriffs- und Belagerungsbot „Harbinger"

Der „Harbinger" besitzt einen Hochintensitätslaser und ein vereinfachtes Rückgewinnungs- und Reparatursystem. Es erlaubt der Einheit, im Feld Materie aufzunehmen und andere Einheiten zu reparieren.

Tech-3 Schwere mobile Artillerie „Serenity"

Die mobile schwere Artillerie der Aeon richtet auf große Entfernungen unglaubliche Schäden an. Die „Sonance Feedback"-Munition explodiert und setzt in einem kleinen Gebiet eine Kettenreaktion in Gang.

Tech-4-X-Heiliger Angriffsbot „Galaktischer Koloss"

Der „Koloss" trägt zunächst einen „Phason-Laser", der nahegelegene Einheiten einäschert. Er verfügt außerdem über Gravitationsklauen, die er in nahe gegnerische Einheiten versenken kann.

Tech-1-Luftaufklärer „Mirage"

Um es mit der Philosophie der Aeon von einfachen, nur einem Zweck dienenden Einheiten zu halten, ist der „Mirage" nicht viel mehr als eine gut steuerbare Rakete mit einer fortschrittlichen Sensorenausrüstung.

Tech-1-Abfangjäger „Conservator"

Dieser Abfangjäger verzichtet auf Extrasysteme für gezielte Feuerkraft gegen Luftziele. Die Schallimpuls-Batterie des „Conservators" ist optimal geeignet für den Luftkampf gegen feindliche Flugzeuge.

Tech-1-Angriffsbomber „Shimmer"

Der „Shimmer" wirft eine einzelne hochexplosive Chronobombe ab. Nach der Detonation verbleibt für einen Moment ein Residualfeld, das Einheiten für kurze Zeit lähmt.

Tech-1 Leichter Lufttransporter „Chariot"

Dieser winzige Transporter wurde entworfen, um eine kleine Einsatztruppe aus Bots und/oder Panzern zu transportieren. Er ist sehr schnell, verfügt aber nicht über die Frachtkapazität, Panzerung und Bewaffnung seines schweren Gegenstücks.

Tech-2-Kanonenboot „Specter"

Dieser Drehflügler hat einen vierläufigen leichten Laser an der Unterseite angebracht. Die Waffe richtet nur leichten Schaden an, verfügt aber über eine unglaublich hohe Schussfrequenz.

Tech-2-Torpedobomber „Skimmer"

Der Torpedobomber der Aeon wirft eine Ladung harmonischer Tiefenbomben ab, die ihr Ziel verfolgen, die Integrität der Schiffshülle zerreißen und strukturellen Schaden anrichten.

Tech-2-Lufttransporter „Aluminar"

Der „Aluminar" ist ein mobiler Lufttransporter. Er wurde entwickelt, ein kleines Einsatzkommando von Bots und/oder Panzern zu transportieren. Er verfügt über viel stärkere Panzerung als der Chariot und trägt Schallimpuls-Batterien.

Tech-3-Spionageflugzeug „Seer"

Die führende Einheit der mobilen Aufklärung der Aeon ist der „Seer". Obwohl ihm Sonarfähigkeiten fehlen, verfügt er über eine gute Reichweite. Er kann ein großes Gebiet sowohl optisch als auch mit Radar überwachen.

Tech-3-Luftüberlegenheitsjäger „Corona"

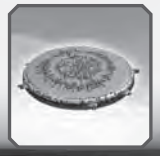
Die „Corona" stellt den ersten Versuch dar, Seraphimtechnologie in eine Einheit der Aeon zu integrieren. Ihre Quantum-Verdrängungsautokanone feuert explodierende Munition ab, fast wie eine Flak.

Tech-3 Strategischer Bomber „Shocker"

Die „Shocker" wirft eine einzelne Quarkbombe ab. Diese Bomben haben einen kleinen Sprengradius und richten beachtlichen Schaden an. Die Shocker kann auch ein Ablenkungsfeuer einsetzen, das feindliche Zielcomputer verwirrt.

Tech-4-X-Fliegende Festung „ZAR"

Die furchterregendste Waffe der „Zar" ist ein großer Quantumstrahlgenerator, der in der Mitte der Einheit montiert ist. Als ob das nicht genug wäre, kann die Zar ein komplettes Fliegergeschwader transportieren.



Tech-1-Fregatte „Beacon"-Klasse

Der „Beacon" ist das Rückgrat der Marine der Aeon. Seine Radar- und Sonarfähigkeit macht ihn für Marinekampfgruppen unersetzlich.

Tech-1-Angriffs-U-Boot „Sylph"

Der „Sylph" ist ein spezialisierter Schiffsjäger. Er verfügt über zwei Standard-Aeon-Chrono-Torpedos. Er ist den Angriffs-U-Booten der anderen Fraktionen ebenbürtig.

Tech-1-Angriffsschiff „Shard"

Der „Shard" versorgt die Flotte der Aeon mit Luftabwehrunterstützung. Er trägt die Standard-Aeon-Luftabwehr-Schallimpuls-Batterie. Der Shard verzichtet auf Panzerung zugunsten von zusätzlicher Geschwindigkeit.

Tech-2-Kreuzer „Infinity"-Klasse

Entworfen, um hervorragende Luftabwehr zu gewährleisten, ist die „Infinity" mit zwei „Zealot"-Raketenwerfern und einer zweiläufigen Quantumkanone ausgerüstet.

Tech-2-Zerstörer „Exodus"-Klasse

Die „Exodus" wurde für Feuerunterstützung und die Jagd nach U-Booten konstruiert. Sie trägt eine „Oblivion"-Kanone und eine Vielzahl an Anti-U-Boot- und Anti-Torpedowaffen.

Tech-3-Schlachtschiff „Omen"-Klasse

Die „Omen" trägt drei „Oblivion"-Kanonen, die trotz ihrer geringen Feuerfrequenz verheerende Waffen sind. Zwei Irrlicht-Raketenabwehrfeuer bieten ein wenig Schutz gegen taktische Raketen.

Tech-3-Flugzeugträger „Keefer"-Klasse

Der „Keefer" kann mehrere Luftwaffengeschwader transportieren und jedes landende Flugzeug reparieren und auftanken. Er besitzt keine Offensivwaffen, aber ein Paar „Zealot"-Raketenwerfer.

Tech-3 Strategisches Raketen-U-Boot „Silencer"

Die „Silencer" ist eine tauchfähige Raketenplattform. Ihr Primärarsenal besteht aus einem Aufgebot von taktischen „Serpentine"-Raketen. Die Silencer kann zwei ihrer Marschflugkörper mit strategischen Sprengköpfen ausrüsten.

Tech-4-X Tauchfähiges Schlachtschiff „Tempest"

Die „Tempest" greift mit schweren Chrono-Torpedos an. Aufgetaucht hat die Einheit Zugriff auf zwei „Oblivion"-Kanonen. Sie kann darüber hinaus eine leichte Unterstützungsflotte bauen.

Tech-1-Verteidigung „Erupter"

Der „Erupter" ist die Standard Bodenverteidigung für zivile und sekundäre militärische Außenposten. Er verfügt über einen Graviton-Projektor, der ausreichende Verteidigung bietet, ohne die lokale Ökonomie zu schwächen.

Tech-1-Luftabwehrpulsbatterie „Seeker"

Der „Seeker" setzt für die Luftabwehr die Standard-Aeon-Luftabwehrpulsbatterie ein. Wenn er auf dem Wasser gebaut wird, ist er mit einer schwimmenden Plattform ausgerüstet.

Tech-1-Torpedowerfer „Tide"

Der „Tide" ist eine preiswerte und effektive Marineverteidigung. Er nutzt die Standard-Aeon-Chrono-Torpedorohre, die in einem leicht gepanzerten Turm untergebracht sind. Er kann nur im Wasser gebaut werden.

Tech-1-Mauerelement

Wie die anderen Fraktionen setzen auch die Aeon modulare Mauerteile ein, um ihre Bauwerke gegen ungewolltes Eindringen und direktes Feuer zu schützen.

Tech-2-Punktverteidigung „Oblivion"

Die „Oblivion", benannt nach der Oblivion-Kanone, die sie einsetzt, ist ein stark gepanzerter Abwehrturm. Die Oblivion-Kanone ist eine langsame, verheerende Waffe.

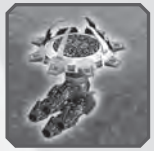
Tech-2-Luftabwehr-Flakartillerie

Statt eine Standard-Flak einzusetzen, nutzen die Aeon einen Luftabwehr-Temporal-Fizz-Werfer. Dieses Gerät kreiert eine Blase, die das Ziel auf Quantumebene beschädigt und dafür sorgt, dass das Ziel von selbst in Stücke gerissen wird.

Tech-2 Taktische Raketenabwehr „Volcano"

Der „Volcano" setzt das taktische Irrlicht-Raketenfeuer ein, das eingehende Projektile anlockt. Die eingehenden Raketen explodieren dort, wo sie keinen Schaden anrichten können. Der Volcano kann im Wasser gebaut werden.

Tech-2-Torpedowerfer



Der Tech 2 ist eine aufgerüstete Version des Tech-1-Torpedowerfers und mit Chrono-Torpedogruppenwerfern ausgestattet.

Tech-2-Schildgenerator „Schild des Lichtes"

Der „Schild des Lichtes" ist die Aeon-Version des Schildes. Er verwendet eine Kombination elektromagnetischer und kinetischer Generatoren, um eingehende Raketen und andere Gefahren abzulenken.

Tech-3-Luftabwehr-SAM-Werfer „Transcender"

Anders als andere Luftabwehrsysteme schickt diese Waffe eine einzige „Zealot"-Rakete auf ihr Ziel. Wenn dieser SAM-Werfer im Wasser gebaut wird, schwimmt er auf einer Plattform.

Tech-3 Strategische Raketenabwehr „Patron"

Der „Patron" wurde konstruiert, um eingehende strategische Raketen zu vernichten, bevor sie ihr Ziel erreichen. Dieser Werfer kann fünf Raketen lagern. Dem Patron muss der Bau der defensiven Raketen befohlen werden.

Tech-3 Schwerer Schildgenerator „Radiance"

Das „Radiance" ist ein Upgrade des Schildes des Lichtes und kann mehr Schaden absorbieren. Außerdem hat es einen größeren Schutzradius.

Tech-2 Artillerieinstallation „Miasma"

Die „Miasma" ist eine Artillerieeinheit, die nach ihrer Munition der „Miasma"-Granate benannt ist. Sie richtet mit der Zeit unglaublichen Schaden an.

Tech-2 Taktischer Raketenwerfer

Diese Waffe kann bis zu acht Raketen bauen und lagern. Die Raketen richten Explosionsschäden an und verfügen über ordentliche Feuerkraft. Der Einheit muss der Bau von Raketen befohlen werden.

Tech-2-Start- und Landeeinrichtung „Cradle"

Die „Cradle" ist eine vollständige Auftank- und Reparaturplattform, konstruiert, um die effektive Reichweite von Flugzeugen zu steigern.

Tech-3 Schwere Artillerieinstallation „Emissary"

Der höchste Rang in der Artillerie der Aeon feuert „Sonance Feedback"-Munition ab. Diese Munition richtet über extreme Entfernungen mit phänomenaler Genauigkeit unglaublichen Schaden an. Die Schussfrequenz ist jedoch gering.

Tech-3 Strategischer Raketenwerfer „Apocalypse"

Dieser Raketenwerfer kann fünf Quantumverzerrungssprengköpfe bauen und lagern. Diese Sprengköpfe bieten eine überragende Langstreckenfeuerkraft. Der Bau der Raketen muss der Einheit befohlen werden.

Tech-3-Quantum-Gate „Portal"

Das „Portal" kann einen unterstützenden Commander auf das Schlachtfeld rufen.

AEON-ERLEUCHTETE - BAU

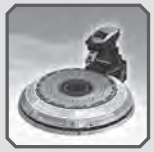
Tech-1-Techniker

Der Techniker ist eine Einheit, die bauen, reparieren, erobern und zurückgewinnen kann. Der Techniker ist amphibisch und kann Marineeinrichtungen bauen. Ihn während des Baus zu opfern, wird sofort Bauwerte hinzufügen.

Tech-1-Landfabrik

Die Landfabrik baut die ersten mobilen Einheiten, die nötig sind, einen Krieg zu führen. Die Fabrik ist nur für den Bau von Bodeneinheiten ausgerüstet. Sie kann zu Tech 2 aufgerüstet werden und andere Fabriken unterstützen.

Tech-1-Luftwaffenfabrik



Die Luftwaffenfabrik baut die ersten mobilen Einheiten, die nötig sind, einen Krieg zu führen. Die Fabrik ist nur für den Bau von Lufteinheiten ausgerüstet. Sie kann zu Tech 2 aufgerüstet werden und andere Fabriken unterstützen.

Tech-1-Marinefabrik

Die Marinefabrik baut die ersten mobilen Einheiten, die nötig sind, einen Krieg zu führen. Die Fabrik ist nur für den Bau von Marineeinheiten ausgerüstet. Sie kann zu Tech 2 aufgerüstet werden und andere Fabriken unterstützen.

Tech-2-Techniker

Das ist die aufgerüstete Version des Tech-1-Technikers, die kompliziertere Bauwerke errichten kann. Sie wurde in einer Tech-2-Fabrik geschaffen.

Tech-2-Landfabrik

Das ist das Upgrade der Tech-1-Landfabrik. Die Fabrik kann zu Tech 3 aufgerüstet werden, um so Zugang zu fortschrittlichen Einheitenmodellen zu bekommen. Sie kann andere Fabriken unterstützen.

Tech-2-Luftwaffenfabrik

Das ist das Upgrade der Tech-1-Luftwaffenfabrik. Die Fabrik kann zu Tech 3 aufgerüstet werden, um so Zugang zu fortschrittlichen Einheitenmodellen zu bekommen. Sie kann andere Fabriken unterstützen.

Tech-2-Marinefabrik

Das ist das Upgrade der Tech-1-Marinefabrik. Die Fabrik kann zu Tech 3 aufgerüstet werden, um so Zugang zu fortschrittlichen Einheitenmodellen zu bekommen. Sie kann andere Fabriken unterstützen.

Tech-3-Techniker

Das ist die aufgerüstete Version des Tech-2-Technikers, die die kompliziertesten Bauwerke errichten kann. Er ist der einzige Techniker, der experimentelle Einheiten bauen kann. Der Tech-3-Techniker wurde in einer Tech-3-Fabrik geschaffen.

Tech-3-Landfabrik

Das ist das Upgrade der Tech-2-Landfabrik. Diese Fabrik kann nicht weiter aufgerüstet werden. Sie kann andere Fabriken unterstützen.

Tech-3-Luftwaffenfabrik

Das ist das Upgrade der Tech-2-Luftwaffenfabrik. Diese Fabrik kann nicht weiter aufgerüstet werden. Sie kann andere Fabriken unterstützen.

Tech-3-Marinefabrik

Das ist das Upgrade der Tech-2-Marinefabrik. Diese Fabrik kann nicht weiter aufgerüstet werden. Sie kann andere Fabriken unterstützen.

AEON-ERLEUCHTETE – RESSOURCENMANAGEMENT

Tech-1-Energiegenerator

Der Energiegenerator ist eine billige und solide Energiequelle. Er kann mit anderen Bauwerken verbunden werden, um die Betriebskosten des angeschlossenen Gebäudes ein wenig zu senken.

Tech-1-Kohlenwasserstoff-Energiekraftwerk

Vorkommen von hydrokarbonhaltigen natürlichen Ressourcen sind heute noch eine praktikable Energieform. Dieses Energiekraftwerk ist effizienter als ein Standard-Energiegenerator.

Tech-1-Energiespeicher

Die Energiespeichereinheit (ESU) erhöht die maximale Energiekapazität der Ökonomie eines Commanders. Die ESU gibt die Energie für den Bau oder Betrieb von Vitalstrukturen oder Einheiten ab. Beim Bau neben Generatoren gibt es einen Bonus.

Tech-1-Masseextraktor

Masse ist im Ewigen Krieg eine wichtige Ressource. Sie wird durch Masseextraktoren gefördert. Der Tech-1-Extraktor kann zu einer Tech-2-Version aufgerüstet werden.

Tech-1-Massefabrikator

Der Massefabrikator ist ein geniales System, Energie in brauchbare Masse umzuwandeln. Der Energieverbrauch ist immens, daher ist sein Einsatz nur sinnvoll, wenn wenig oder gar keine Masse zur Verfügung steht.

Tech-1-Massespeicher

Die Massespeichereinheit (MSU) erhöht die maximale Massekapazität der Ökonomie eines Commanders. Die MSU gibt die Masse für den Bau oder Betrieb von Vitalstrukturen oder Einheiten ab. Wird sie in der Nähe von Extraktoren und Fabrikatoren gebaut, sorgt sie für einen Bonus.

Tech-2-Energiegenerator

Der Fusionsgenerator ist das Upgrade des Energiegenerators.
Die Baukosten sind hoch. Die Effizienz eines neben einem Fusionsgenerator errichteten Bauwerks wird erhöht.

Tech-2-Masseextraktor

Der Tech-2-Extraktor wird aus dem Masseextraktor weiterentwickelt oder von einem Tech-2-Techniker gebaut. Diese Version ist teurer im Unterhalt, bietet aber eine viel schnellere Massegewinnung.

Tech-3-Energiegenerator „Quantumreaktor"

Der „Quantumreaktor" ist die beste erhältliche Energieversorgung an der Front. Die Effizienz eines neben einem Quantumreaktor errichteten Bauwerks wird erhöht.

Tech-3-Masseextraktor

Der Tech-3-Extraktor wird aus dem Tech-2-Extraktor weiterentwickelt oder von einem Tech-3-Techniker gebaut. Diese Version ist teurer im Unterhalt, bietet aber eine viel schnellere Massegewinnung.

Tech-3-Massefabrikator

Die Massefabrikationseinrichtung produziert eine große Menge Masse bei einem exorbitant hohen Energieverbrauch. Nur eine Infrastruktur, die über enorme Mengen Energie verfügt, kann so eine Einrichtung betreiben.

AEON-ERLEUCHTETE - AUFKLÄRUNG

Tech-1-Radarsystem

Das einfache Radar hat eine limitierte Reichweite und Panzerung, ist aber außergewöhnlich preiswert zu bauen. Dieses System kann für größere Reichweiten und andere Fähigkeiten aufgerüstet werden.

Tech-1-Sonarsystem

Die Sonarinstallation der Aeon ist ihrem Pendant, dem Radar, sehr ähnlich. Dieses System kann für größere Reichweiten und andere Fähigkeiten aufgerüstet werden.

Tech-2-Radarsystem

Das Tech-2-Radar-System ist das Langstreckenäquivalent zum Tech-1-System. Diese Tech-2-Radarinstallation kann aus der Tech-1-Version weiterentwickelt und zu einem Tech-3-Omni-Sensor gemacht werden.

Tech-2-Sonarsystem

Das ist das Langstreckenäquivalent zum Tech-1-Sonarsystem. Diese Tech-2-Sonarinstallation kann aus der Tech-1-Version weiterentwickelt und zu einer mobilen Variante gemacht werden.

Tech-2-Tarnfeldgenerator

Der Tarnfeldgenerator deckt einen bestimmten Bereich mit einem fortschrittlichen Radar-Störfeld ab. Dieses Feld verbirgt Einheiten vor dem Radar, hat aber keinen Einfluss auf Sichtkontakt.

Tech-3-Sonarplattform

Die Sonarplattform ist das mobile Äquivalent zum Langstreckensonarsystem. Es verfügt außerdem über eine Reihe von Anti-Torpedowerfern. Diese Tech-3-Sonarinstallation kann aus der Tech-2-Version weiterentwickelt werden.

Tech-3-Omni-Sensorenreihe

Die Omni-Sensorenreihe ist das ultimative Mittel im Nachrichtendienst. Zusätzlich zu ihrer langen Reichweite kann sie Tarnfelder und andere Verdunkelungstechnologien ausschalten.

KAPITEL 8: MEHRSPIELERMODUS

Supreme Commander bietet Ihnen Unterstützung sowohl für den Mehrspielermodus als auch für Gefechte. Sie können beide Spielmodi über das Hauptmenü erreichen, und die Hauptfunktionen beider sind gleich (weitere Informationen zum Mehrspielermodus gibt es später in diesem Kapitel).

Dies sind die Grundbegriffe, die Sie für beide Modi kennen müssen. All diese Optionen können vom Ausrichter des Spiels ein- oder ausgeschaltet werden.

VORAUSSETZUNGEN ZUM SIEG

Ermordung: Vernichten Sie den oder die Commander des Feindes.
Vernichtung: Zerstören Sie die feindlichen Einheiten.
Vormacht: Zerstören Sie alle feindlichen Bauwerke, Techniker und Commander.

NEBEL DES KRIEGES

Erforscht: Das Gebiet ist kartografiert.
Unerforscht: Das Gebiet ist nicht erforscht.
Nichts: Alles ist sichtbar.

EINHEITENKAPAZITÄT

Legt die maximale Anzahl der Einheiten fest, die ein Spieler befehligen kann.

Hinweis: Im Mehrspielermodus müssen alle Spieler die Schaltfläche „Bereit“ anklicken, damit das Spiel beginnen kann. Bei Gefechten ist dies nicht notwendig.

ONLINE MEHRSPIELERDIENST

Supreme Commanders kostenfreier Online-Mehrspieler-Dienst wird bei der Installation von Supreme Commander automatisch mit installiert. Über diesen Dienst können Sie gegen Herausforderer auf der ganzen Welt antreten. Erstellen und finden Sie Spiele, erstellen Sie eine Freundesliste, gründen Sie einen Clan und verfolgen Sie Ihren Fortschritt mithilfe der kostenlosen Ranglisten und Tabellen.

Klicken Sie einfach auf die Schaltfläche „Mehrspieler“ im Hauptmenü, um online zu spielen. Der Online-Dienst des Spiels wird dann gestartet.

Um Mehrspieler-Spiele in Supreme Commander spielen zu können, müssen Sie zunächst ein Benutzerkonto anlegen – hierzu benötigen Sie eine gültige E-Mail-Adresse und einen Supreme Commander-CD-Key, außerdem müssen Sie einen Benutzernamen festlegen (dieser Name wird auch im Spiel verwendet, also überlegen Sie gut).

Wenn Sie sich beim Mehrspieler-Dienst angemeldet haben, kann es direkt losgehen.

EIGENE SPIELE ERSTELLEN

Wenn Sie ein eigenes Spiel erstellen, legen Sie sämtliche Spielkriterien selber fest, z.B. die Siegbedingungen, die Karte oder die Anzahl der Spieler. Klicken Sie auf „Benutzerdefiniertes Spiel ausrichten“, um loszulegen. Als Erstes müssen Sie einen Namen für Ihr Spiel bestimmen. Anschließend betreten Sie die Supreme Commander-Spiel-Lobby, in der Sie die Spieleinstellungen festlegen und das Spiel starten können.

EINEM SPIEL BEITRETEN

Sie können eine Liste der offenen Spiele einsehen und diese nach verschiedenen Kriterien sortieren (z.B. Anzahl der Spieler, gewählte Karte usw.). Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Namen in der Liste und anschließend auf „Ins Spiel einsteigen“, um die Spiel-Lobby zu betreten. Sie können auch einfach doppelt auf den Namen des Spiels klicken.

RANGLISTENSPIELE

Der Supreme Commander-Online-Dienst bietet eine anonyme Spielsuche, mit deren Hilfe Spieler von gleicher Spielstärke und vergleichbarem Rang sich finden und gegeneinander antreten können. Klicken Sie einfach auf die Schaltfläche „Ranglistenspiel spielen“ und bestimmen Sie Ihre Suchkriterien – legen Sie Präferenzen für die Karten fest (entweder Daumen hoch, Daumen runter oder neutral für jede Karte) und wählen Sie Ihre Fraktion. Anschließend sucht das System nach einem geeigneten Gegner, basierend auf den Wertungen und Einstellungen beider Spieler. Ist ein Spieler gefunden, werden beide Spieler zum Starten des Spiels aufgefordert.

Ranglistenspiele verwenden die Standardeinstellungen und –Siegbedingungen des Spiels und der Online-Dienst wählt automatisch eine Karte auf Grundlage der von jedem Spieler eingestellten Präferenzen aus – kein Spieler kann sich vor dem Spiel explizit eine Karte aussuchen. Ranglistenspiele sind anonym, bis zum Beginn des Spiels ist Ihnen Ihr Gegner unbekannt. Gegner werden einfach aus der Menge der verfügbaren Spieler ausgewählt und passend zugewiesen.

ARRANGIERTE TEAM-SPIELE

Arrangierte Team-Spiele bieten Ihnen und Ihren ausgesuchten Freunden die Möglichkeit, andere Teams zu finden und in Ranglistenspielen herauszufordern. Klicken Sie auf „Arrangierte Team-Spiele“ und laden Sie Spieler in Ihr Team ein. Wenn Ihr Team vollständig ist, wählt der Online-Dienst automatisch ein gleichwertiges Team als Gegner aus.

RÄNGE, WERTUNGEN & RANGLISTEN

Der Supreme Commander-Online-Dienst zeichnet automatisch Siege, Niederlagen, Unentschieden und weitere Statistiken auf und vergibt offizielle Supreme Commander-Ränge für jeden Spieler auf Grundlage der Leistungen in Ranglistenspielen sowie in arrangierten Team-Spielen. Die Ränge beruhen auf einem modifizierten ELO-Bewertungssystem, in etwa so wie beim Schach. In Kurzform bedeutet dies, dass Ihre Wertung steigt, wenn Sie Spiele gewinnen, und dass Ihre Wertung sinkt, wenn Sie Spiele verlieren. Außerdem steigt bzw. sinkt Ihre Wertung schneller, wenn Sie gegen Spieler mit höheren Wertungen gewinnen bzw. gegen Gegner mit niedrigeren Wertungen verlieren.

Der Online-Dienst bietet den Spielern darüber hinaus die Möglichkeit, sich über offizielle Supreme Commander-Ranglisten zu messen. Die Spieler können durch siegreiche Ranglistenspiele in der Tabelle aufsteigen. Die Tabellen und Wertungen werden stets live aktualisiert.

CHAT-KANÄLE & PERSÖNLICHE NACHRICHTEN

Neben der Spielsuche bietet der Supreme Commander-Online-Dienst den Spielern die Möglichkeit, auf einfache Weise miteinander zu chatten und erlaubt sogar das Erstellen eigener privater Chat-Räume. Klicken Sie einfach auf die Schaltfläche „Chat", um sich am Chatten zu beteiligen. Geben Sie /join „Raumname" (ohne Anführungszeichen) in das Chat-Eingabefeld ein, um einen eigenen Chat-Raum zu erstellen. Wenn Ihnen der Name eines privaten Raumes bekannt ist, geben Sie einfach /join „Raumname" (ohne Anführungszeichen) ein, um diesen Raum zu betreten. Sie können jederzeit eine Liste der verfügbaren Befehle in einem Raum einsehen, indem Sie einen Schrägstrich (/) in das Eingabefeld eingeben.
Sie können auch private Nachrichten (im Instant Messenger-Stil) an einen beliebigen Spieler versenden, indem Sie dessen Namen mit der rechten Maustaste anklicken und „Private Nachricht senden" auswählen.

FREUNDE & CLANS

Der Online-Dienst bietet allen Spielern die Möglichkeit, eine Freundesliste zu führen, damit sie immer sehen können, wenn ihre Freunde gerade online sind. Jeder Spieler kann zudem seinen eigenen Clan gründen und andere Spieler einladen, diesem beizutreten. Clans bieten viele Vorteile, darunter auch einen eigenen dauerhaften Chat-Raum, der nur Clan-Mitgliedern zugänglich ist.

DATEN-LINK: ALLE UPDATES ZU SUPREME COMMANDER WERDEN ÜBER DEN ONLINE-DIENST ABGEWICKELT. WENN SIE SICH BEIM DIENST ANMELDEN, ÜBERPRÜFT DIESER AUTOMATISCH IHRE DATEIEN UND VERGLEICHT SIE MIT DER AKTUELLEN VERSION. SOLLTE EIN UPDATE VERFÜGBAR SEIN, WIRD DIESES AUTOMATISCH HERUNTERGELADEN UND INSTALLIERT.

LAN-SPIELE

Klicken Sie im Hauptmenü auf „Mehrspieler" > „LAN" > „Host", um ein Mehrspieler-Spiel im lokalen Netzwerk zu spielen. Anschließend müssen Sie Ihren Namen festlegen, der im Spiel und in der Spiel-Lobby verwendet wird. Als Host des Spiels betreten Sie die Spiel-Lobby, in der Sie die Spieleinstellungen (z.B. Karte, Siegbedingungen, usw.) festlegen können.

Um einem LAN-Spiel beizutreten, legen Sie einfach Ihren Namen fest, wählen Sie ein verfügbares Spiel aus der Liste und klicken Sie auf „Teilnehmen". Sie betreten automatisch die Spiel-Lobby, in der Sie Ihre Farbe und Fraktion bestimmen und Ihre Bereitschaft signalisieren können.

Weitere Informationen finden Sie in der Datei Readme.txt.

MITWIRKENDE

THE SUPREME COMMANDER TEAM

Design
Lead Designer / Creative Director
Chris Taylor
Senior Designer
Bradley Rebh
AI Designer
John Comes
Campaign Designer
Jason Janicki
Designer
Evan Pongress

Engineering
Lead Engineer
Jon Mavor
Lead Architect
Jeff Petkau
Senior Engineers
Bob Berry
Daniel Teh
Chris Blackwell
Graphics and Tools Engineer
Ivan Rumsey

Balance
Balance and Tuning Lead
Jacob McMahon
Balance and Tuning
Mike Marr
Balance Production Assistant
Eric Williamson

Production
Executive Producer
Kent McNall
Producer
Gary Wagner
Associate Producer
Jeremy Ables
Assistant Producer / Content Engineering
Marc Scattergood
Associate Producer Mission Briefings / FMV
Evan Pongress
Production & Content Coordinator
David Kirwan
UI Scripter / Production Assistant
Ted Snook
Production and Additional Design
Jason Ernsdorff
Production Assistant
Damian Smolko
Production Assistant / Art
Audrey Cox
Production Assistant / Art
William S. Snoey
Production Assistant / Art
Jen Coig
Unit Librarian
Martin Petersen

Content Engineering
Lead Content Engineer
John Comes
Content Engineering Manager
Matt Mahon
Content Engineer / Mission Systems
Dru Staltman
Content Engineer / Lead Visual Effects
Gordon Duclos
Content Engineers
Jessica St. Croix
David Tomandl
Andres Mendez
Content Engineer / Visual Effects
Chris Gorski

Mission Scripting
Jessica St. Croix
David Tomandl
Dru Staltman
Matt Mahon
Brian Fricks
Christopher Burns
Ruth Tomandl
Grant Roberts

Audio
Sound Designer / Audio Director
Frank Bry
Associate Sound Designer
Howard Mostrom

Original Music Score By
Jeremy Soule
www.jeremysoule.com

Art Direction
Kevin Pun
Steven Thompson

Art Production Manager (GPG)
Mike Swanson

Art Production Manager
Carlos Naranjo
Jim Miller

Concept Art
TJ Frame
Mark Post
Rob Johnson
Sung Campbell
Paul Brandl
Steven Thompson
Morien Thomas
Lex Story
Vic Bonilla

Units Models and Textures
Marcus Ghaly
Sung Campbell
Jonathan Albert
Paul Brandl
Vic Bonilla
Lex Story
Morien Thomas
Rory Young
Kevin Dalziel
Nick Heitzman

UI and Online Visualization
Mark Forrer

Additional UI Art
Jay Vidheecharoen

Mission Briefing, HUD Art and Animation
Jonathan Cooper
Chandana Ekanayake
Audrey Cox
Jen Coig
Damian Smolko

Terrain and Props
John Baron
Ian Walker
Christopher Burns
Morien Thomas
Rory Young

Cinematics Direction
Steven Thompson
Evan Pongress

Cinematics Technical Director
James Haywood

Cinematics
Cinematic Lead
Steve Thompson
Technical Director
James Haywood
Cinematic Artists
Ethan Walker
Richard Green
Morien Thomas
Lex Story
Vic Bonilla
Sung Cambell
Jonathan Albert

Additional Art
TJ Frame
Ryan Duncan
Ian Farnsworth
Jason Zayas
Jason Robertson
John Gronquist

Test
Test Lead
Paul Dahlke
Multiplayer Lab
Daniel Buehner

Testers
Bassama Algusane
Brandon Anthony
Aaron Christensen
Chris Daroza
Shawn O'Donnell
Micah Jelmberg

Writers
Jason Janicki
Evan Pongress
Bradley Rebh
William Harms

Additional Writing
Pete Gardner
Loren Coleman
Neal Hallford

Additional Design
Multiplayer Map Designer
Brett Johnson

Additional Engineering
Shanon Drone
Mike Biddlecombe
Elijah Emerson
Chad Queen
James Loe

Manual
William Harms

Gas Powered Games
CEO
Chris Taylor
President
Kent McNall
VP Operations
Jacob McMahon
VP Technology
Bartosz Kijanka
Senior Technologist
Mike Biddlecombe
Controller
Daria Taylor
Support
Greg Stackhouse
Logistics
Dave Timoney
Executive Assistant
Lisa Bidwell

Human Resources
Director of HR
Michelle Hippe
HR Coordinator
Kim Aue

IT
Desktop Support Technician
Colleen Parker
Network Administrator
Brian Koloszyc

Online Multiplayer
Producer
Frank Rogan
Senior Engineer
Sam Demulling
Engineer
Tye Jones
Contract Enginee
Stephen Yu
Artist
Jay Vidheecharoen
Web Designer
Martin Peterson

NTT New Technology and Tools Group
VP Engineering
Bartosz Kijanka
Senior Engineer
James Loe
Senior Engineer
Mike Biddlecombe
Senior Engineer
Chad Queen
Software Engineer
Elijah Emerson
Tools Engineer
Marsh Macy
Jr. Software Engineer
Jason Bolton

GPG Marketing
Brand Manager
Todd Lubsen
Marketing
Jeremy Snook
Marketing Coordinator
Paul Levy
Editorial Manager
William Harms
Webmaster
Martin Petersen
Artist
Jay Vidheecharoen

GPG Store
Aimee Rickerson

Voice Production
PCB Productions

Voice Direction
Keith Arem
Marcie Finnila (GPG)

Voice Casting
Gary Wagner
William Harms

Recording Facilities
PCB Productions - Los Angeles, CA

Signatory Services
Digital Synapse

VO Production Coordinator
Valerie Arem

Dialog Editorial
Jesse Kovarovics
Jamie Vance
Byron Evora

Voice Actors
Jack Angel
Valerie Arem
Dave Boat
Robin Atkin Downes
Richard Epcar
Barbara Goodson
Kyle Herbert
Kirk Thornton
Yuri Lowenthal
David Markus
Michael McConnohie
Mary Elizabeth McGlynn
Peggy O'Neal
Tara Platt
Kirsten Potter
Jamieson Price
Phil Proctor
Victor Raider-Wexler
Isaac C. Singleton Jr.
Karen Strassman
Jessica Straus
Courtenay Taylor
Armando Valdez
Kari Wahlgren
Dave Wittenberg

Special Thanks
Bankers
Debra Hauser
Robin Rosa
Attorneys
Patrick Sweeney
Dirk Bartram
Accountants
Denise Lawson
Linda Towne
NVIDIA
Rex Sikora
Peter Young
Sarah Tariq
Cem Cebenoyan
ATI
Guennadi Riguer
Alison Kelly
Mark Thomas
Intel
Doraisamy Ganeshkumar
Paul Lindberg
Microsoft
Ric Neil
Peter R Gardner
Jordan Weismann
Ed Fries
Mark Surfas
Dan Kelly
Gary McNall
Greg McNall
Doug Rickerson
The PCB Gang
Jason Willig
Guillem Faura
Lance Sun
Joel Pryde
Chris Hargrove
Deane McGahan
Dream Smith
Noelle Bennett
Christian Piccolo

In Memory Of
Derek Allder
Dorothy Hunt
Vicki Wagner Miller
H. Robert Berry Sr.
Ronald James Rumsey
James A. Kazokas

THQ INC.
Product Development
Director of Project Management
Jeffrey Brown
Associate Project Manager
Michael Bilodeau
Director of Creative Management
Sean Dunn
Associate Creative Manager
David Langeliers
Production Coordinator
Galen Paolini
Senior Vice President, Product Development
Steve Dauterman
Vice President of Product Development
Richard Browne
Senior Global Localisation Manager
Amy Small

Business Development
Senior Vice President, Business Development
Gary Rosenfeld
Vice President, Business Development
Tim Campbell
Director, Business Development (Europe)
Andrew Walker

Quality Assurance
Director, Quality Assurance
Monica Vallejo

QA Managers
Mario Waibel
Michael Motoda

Test Supervisor
David Sapienza

Test Leads
Chris shanks
Jonathan Bloch
Steven Kitchens

Testers
Adam Blais
Ali Taher
Brent Uttal
Brett Danek
Brillmond Tan
Bryan Berri
Carlos Aguilar
Casey Letwinch
Dan Nelson
David Andorka
Dawn Owens
Dennis Gatmaitan
Dewey DeShong
Dustin Wiemer
Evin Fiorentine
Genady Bragarnik
James Ritchie
John Schwabl
Jose Castaneda
Julian Sanchez
Kayron Moore
Kevin Waters
Lauren Peck
Logan DeMelt
Mailk Aziz
Matt Furnivall
Matt Roussotte
Matthew Oldfield
Megan Lane
Natasha Clarke
Peter Guerrero
Peter La
Robert Cota
Robert LeBeau
Rory O'Donnell
Ruben Gonzalez
Ryan Johnson
Simon Castillo
Trevor Fong
Tyler Knight
Will Savard
William Cho
Willis Kemp
Witt Yao

PC Supervisor
Jim Krenz

QA Technicians
Richard Jones
David Wilson
Michael Zlotnicki

Mastering Lab Technicians
Glen Peters
Anthony Dunnet
T. Ryan Arnold
Heidi Salguero

Remastering Project Manager
Charles Batarse

Database Administrator
Jonathan Gill

Database Applications Engineer
Brian Kincaid

Game Evaluation Team
Scott Frazier
Matt Elzie
Eric Weiss
Chris Emerson

Human Factors Design Specialist
Ray Kowaleski

QA Operations Coordinator
Steve Nelson
HR Generalist
Eve Waldman

Marketing
Senior Vice President, Worldwide Publishing
Bob Aniello
Director, Global Brand Management
Kevin Kraff
Global Brand Managers
Georgina Verdon
Tim Henry
Vice President, Communications
Liz Pieri
Public Relations Manager
Rob Cassel
Associate Public Relations Manager
Craig Mitchell
Director, Creative Services
Howard Liebeskind
Creative Services Manager
Kirk Somdal
Video Production Manager
Christopher Folino
Video Production Coordinator
Melissa Rivas

Executive Staff
Executive Vice President, Worldwide Publishing
Kelly Flock
Executive Vice President, Worldwide Studios
Jack Sorensen

Packaging and Manual Design
Concept Arts

Legal
Executive Vice President, Business & Legal Affairs
Jim Kennedy
Director, Business & Legal Affairs
Brandy A. Carrillo
Legal Department Specialist
Jenni Carlson
Contracts Specialist
Deborah Fingerman

Special Thanks
Ryan Rothenberger
Steve Spagnolo
Jessica Peters

THQ International
SVP European Publishing
Ian Curran
Director, Global Brand Management
Michael Pattison
Senior Global Brand Manager
Mickey Torode
Global Brand Manager
Claudia Kuehl
Assistant Global Brand Manager
Anthony Newall
International Art Director
Till Enzmann

DTP Operator (ICS)
Anja Johnen
Detlef Tapper
Dirk Offenberg
Jens Spangenberg
Ramona Sackers
Ramona Stell

European Localisation Director
Susanne Dieck
European Localisation Engineer
Bernd Kurtz
European Localisation Technician
Andreas Herbertz
Online Manager
Huw Beynon
UK Marketing Manager
Jon Rooke
Senior PR Executive
Greg Jones

Export Marketing Manager
Gayle Shepherd
Luke Keighran

Product Manager, Germany
Melanie Skrok
Head of PR, Germany
Georg Reckenthäler
Marketing Manager, Nordic
Henrik Viby
PR Manager, Nordic
Peter Jakobsen
Senior Product Manager, France
Jeremy Goldstein
PR Manager, France
Jerome Benzadon
Product Manager, Spain
Javier Mañú
PR Manager, Spain
Jorge Nicolas Vazquez
Marketing and PR Manager, Benelux
Robin Wolff
Product Manager, Asia Pacific
Chris Wright

PR & Promotions Co-ordinator, Asia Pacific
Drew Taylor

THQ Customer Services

AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline
1902 222448
Call costs **$2.48** (incl GST) per minute
Higher from mobile/public phones

DANMARK

eursupport@thq.com

DEUTSCHLAND

Tel. **09001 505511**
(€ 0,99/Min. aus dem Festnetz der DTAG)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **01805 605511**
(€ 0,14/Min. aus dem Festnetz der DTAG)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

ESPAÑA

Correo: THQ Interactive Entertainment España S.L.U.,
Avenida de Europa 19, Edificio I 1ª B,
Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA
TLf. **91799 1990** (De Lunes a Viernes de 10.00 a 13.30 horas y de 16.00 a 18.00 horas)
El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica.

FRANCE

Assistance technique : **08 25 06 90 51** du lundi au samedi de 10 à 12 h et de 14 h à 20 h (0.34 € la minute)
thq@euro-interactive.fr

ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro
Servizio Assistenza Tecnica
on-line compilando un semplice form:
http://www.halifax.it/assistenza.htm

Tel. **024 130345**
(Dal lunedi al venerdi, dalle ore 14 alle ore 19)

E-mail: **assistenza@halifax.it**
Tariffa urbana per chi chiama da Milano, interurbana per chiamate provenienti da altri distretti

NEDERLAND

Als je technische problemen met dit spel ondervindt, kun je contact opnemen met de technische helpdesk in Groot-Brittannië:

Telefoon **+44 87 06080047**
(nationale/internationale telefoontarieven zijn van toepassing)

ma t/m vr 8.00 tot 19.00 (GMT)
za 9.00 tot 17.00 (GMT)

NORGE

eursupport@thq.com

ÖSTERREICH

Tel. **+49 1805 705511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **+49 1805 605511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

PORTUGAL

Informações de Jogos, Truques e Dicas, liga: **256 836 273**
(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)
apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17.00 h às 19.00 h
Todos os dias úteis

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Liga: **707 236 200**
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14.00 h às 17.30 h
Todos os dias úteis. Número Único Nacional: € 0,11 por minuto

SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Tel. **+49 1805 705511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **+49 1805 605511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

SUOMI

eursupport@thq.com

SVERIGE

eursupport@thq.com

UK

Telephone: **+44 (0)87 06080047**
(national/international call rates apply)
(Mon-Fri 8.00 am to 7.00 pm, Sat 9.00 pm to 5.00 pm)

Online:
Register your game at **www.thq.co.uk**
for FAQs and full online support

01/07

TASTENKÜRZEL

BEFEHLE

INSTANDSETZEN . . . . . R
GEWINNEN . . . . . E
PATROUILLE . . . . . P
ANGRIFF . . . . . A
EROBERN C
STOPP . . . . . S
TAUCHEN . . . . . D
TRANSFER . . . . . F
BEWACHEN/UNTERSTÜTZUNG I
TRANSPORT . . . . . U
EINHEIT PAUSIEREN . . . . . Z
GEWÄHLTE EINHEITEN OPFERN . . . . . CTRL + K
ANGRIFFSBEWEGUNG . . . . . STRG + ALT + RECHTSKLICK
TAKTISCHE RAKETE ABFEUERN L
ATOMWAFFE . . . . . N
FEUER-MODI WECHSELN . . . . . ECKIGE KLAMMER LINKS
BEWEGEN . . . . . M

KAMERA

REINZOOMEN . . . . . Q
RAUSZOOMEN . . . . . W
SCHNELL REINZOOMEN . . . . . UMSCHALTTASTE + Q
SCHNELL RAUSZOOMEN . . . . . UMSCHALTTASTE + W
EINHEIT VERFOLGEN . . . . . T
EINHEIT AUF MINIKARTE VERFOLGEN . . STRG + UMSCHALTTASTE + T
EINHEIT AUF 2. BILDSCHIRM VERFOLGEN . . . . . STRG + ALT + T
KAMERA ZURÜCKSETZEN V
KAMERA IN BODENNÄHE DREHEN . . . . . LEERTASTE
ZUM COMMANDER . . . . . KOMMA
ZU UNTÄTIGEM TECHNIKER . . . . . PUNKT

GRUPPEN

GRUPPE 1 WÄHLEN 1
GRUPPE 2 WÄHLEN 2
GRUPPE 3 WÄHLEN 3
GRUPPE 4 WÄHLEN 4
GRUPPE 5 WÄHLEN 5
GRUPPE 6 WÄHLEN 6
GRUPPE 7 WÄHLEN 7
GRUPPE 8 WÄHLEN 8
GRUPPE 9 WÄHLEN 9
GRUPPE 10 WÄHLEN 0
GRUPPE 1 FESTLEGEN . . . . . CTRL + 1
GRUPPE 2 FESTLEGEN . . . . . CTRL + 2
GRUPPE 3 FESTLEGEN . . . . . CTRL + 3
GRUPPE 4 FESTLEGEN . . . . . CTRL + 4
GRUPPE 5 FESTLEGEN . . . . . CTRL + 5
GRUPPE 6 FESTLEGEN . . . . . CTRL + 6
GRUPPE 7 FESTLEGEN . . . . . CTRL + 7
GRUPPE 8 FESTLEGEN . . . . . CTRL + 8
GRUPPE 9 FESTLEGEN . . . . . CTRL + 9
GRUPPE 10 FESTLEGEN . . . . . CTRL + 0

AUSWAHL

ALLE LUFTEINHEITEN WÄHLEN . . . . . STRG + A
ALLE MARINEEINHEITEN WÄHLEN . . . . . STRG + S
ALLE BODENEINHEITEN WÄHLEN . . . . . STRG + L
ALLE TECHNIKER WÄHLEN . . . . . STRG + B
NÄCHSTGELEGENEN UNTÄTIGEN TECHNIKER WÄHLEN . . . . . PUNKT
UNTÄTIGE TECHNIKER DURCHWECHSELN . . . . . UMSCHALTTASTE + PUNKT
COMMANDER WÄHLEN . . . . . ALT + KOMMA
ALLE EINHEITEN UND GEBÄUDE WÄHLEN . . . . . STRG + X
ALLE EINHEITEN UND GEBÄUDE AUF DEM BILDSCHIRM WÄHLEN . . . . . STRG + C
ALLE TECHNIKER AUF DEM BILDSCHIRM WÄHLEN . . STRG + PUNKT
ALLE FABRIKEN AUF DEM BILDSCHIRM WÄHLEN . . . . . STRG + H
NÄCHSTGELEGENE FABRIK WÄHLEN . . . . . H
NÄCHSTGELEGENE LANDFABRIK WÄHLEN . . . . . STRG + UMSCHALTTASTE + L
NÄCHSTGELEGENE LUFTWAFFENFABRIK WÄHLEN . . . . . STRG + UMSCHALTTASTE + A
NÄCHSTGELEGENE MARINEWAFFENFABRIK WÄHLEN . . . . . STRG + UMSCHALTTASTE + S

INTERFACE

SPIELMENÜ ÖFFNEN . . . . . ESC
INTERFACE EIN-/AUSSCHALTEN . . . . . STRG + ALT + F1
LEBENSBALKEN EIN-/AUSSCHALTEN . . . . . ALT + L
MILITÄRISCHE EINBLENDUNGEN EIN-/AUSSCHALTEN . . . STRG + W
VERTEIDIGUNGSEINBLENDUNGEN EIN-/AUSSCHALTEN . . STRG + E
ÖKONOMIEEINBLENDUNGEN EIN-/AUSSCHALTEN . . . . . STRG + R
AUFKLÄRUNGSEINBLENDUNGEN EIN-/AUSSCHALTEN . . . STRG + T
EINHEIT UMBENENNEN . . . . . STRG + N
SPLITSCREEN AKTIVIEREN POS1
SPLITSCREEN DEAKTIVIEREN . . . . . ENDE
CHAT + SEITE HOCH SCROLLEN . . . . . BILD AUF
CHAT + SEITE RUNTER SCROLLEN . . . . . BILD AB
CHAT DER VERBÜNDETEN (STANDARD) . . . . . EINGABETASTE ODER UMSCHALTTASTE + EINGABETASTE (DANN VERBÜNDETEN-SCHALTFLÄCHE WÄHLEN)*
GLOBALER CHAT (ALLE) . . . . . EINGABETASTE ODER UMSCHALTTASTE + EINGABETASTE*

* (BEIDE CHATOPTIONEN AKTIVIEREN DEN GLOBALEN CHAT. DEN CHAT MIT VERBÜNDETEN KANN MAN ÜBER EINE SCHALTFLÄCHE IM CHAT-FENSTER AKTIVIEREN.)

INTERFACE IM UZS DREHEN . . . . . ALT + PFEILTASTE NACH OBEN
INTERFACE GEGEN UZS DREHEN . . . . ALT + PFEILTASTE NACH UNTEN
PUNKTZAHL EIN-/AUSBLENDEN F2
ÜBERTRAGUNGSFENSTER EIN-/AUSBLENDEN F3
DIPLOMATIEFENSTER EIN-/AUSBLENDEN F4
VERBINDUNGSFENSTER EIN-/AUSBLENDEN F11

SPIEL

SPIEL PAUSIEREN . . . . . PAUSE
BILDSCHIRMFOTO . . . . . STRG + F
SPIELGESCHWINDIGKEIT VERRINGERN . . . . . ZB MINUS
SPIELGESCHWINDIGKEIT ERHÖHEN . . . . . ZB PLUS
SPIELGESCHWINDIGKEIT ZURÜCKSETZEN . . . . . ZB STERN

4005209083874

SUPREME COMMANDER-CD-KEY

Verlieren Sie diese Nummer nicht! Dieser CD-Key wird benötigt, um dieses Produkt nutzen zu können!